

Xenogears

PERFECT WORKS

スクウェア公式 ゼノギアス設定資料集
～the Real thing～



History
Socialstructure
Geography
Monster
Science
Gear
Character
Drama
Gallery

SQUARESOFT

BigCubed
The Gathering









WEILCAUL





フクウェア・パブリック

Xenogears

PERFECT WORKS

-The Real Thing-

EPISODE V の真実

ゲーム「ゼノギアス」は、作品世界に流れる悠久の歴史のごく一部である。そのスケールは、時間にして1万5000年。物語は6つの大きなエピソードで紡がれており、エンディングの「Episode V」から推察できるように、本編はその5番目に当たる。

世界は膨大な情報量を持ち、そして過去から現在へ至る因果律に収束していく。我々は、その全貌を明らかにするために「Episode V」を考察しよう。劇中で描かれていた事実を知り、制作者の声を聴くことで、「世界の全て」を理解するのだ。その時「ゼノギアス」は、触れた者の中にある「真実」を映す鏡となる。

EPISODE I

星間戦争時代

劇中の時間(から)1万5000年前。地球を発立した人類は、M24射手座脱開星団に居住可能な惑星を見つける。以後この惑星を「オオ・エルサレム」と命名し、さらなる宇宙の深淵を目指していく。そして人類が誕生のほとんどをその生活とした約1万年前、兼ねてより勃興していた星間戦争が激化する。エピソードIは、戦乱の吹き荒れる激動の宇宙が舞台となる。

劇中に登場するデウスマスクはこの時代に開発されているが、それ以外の事象については、全てが既に含まれているエピソードである。

10000年 ●

15000年

EPISODE II

原初の時代

フェイたちの住む惑星に知的生命体が進化始めた時代…、ヒトの始祖となったカインは、現人神として崇められていた。エルドリッジ墜落時の生き残りであるアベルは、このカイン信仰に反発。エリと共に新しい生き方を模索し始める。エピソードIIは、こんな背景で物語が進行していく。この話のカインは、デウスの復活こそが自分の使命であると考えていて、劇中のような“ヒトの解放”を求めていなかった。



ディレクター高橋哲哉氏のコメント

ゼノギアスの世界は大きく分けて三つのエピソードに分かれています。第一部が現在の我々の時代から凡そ5000年後、広大な宇宙を舞台にした話。第二部がゲーム本編、フェイ達の世界の話。第三部がその後の話となります。

この中で、第二部は更に細かく4つのエピソードに分かれます。元々は第二部内のそれぞれの時代のエピソードを、例えばシミュレーションゲームや、ノベライズといった、全く別の形態として発表しようと考えていたものなのですが、結果として一つの作品の中に入れ込む形を採りました。そういう意味では、ゲーム「ゼノギアス」は、エピソードIVとVに断片的にⅢ、Ⅳがくっついた作品なのです。

さて、そうなると未公開のIとVIが気になる所、いえ是非是非気にして戴きたいのですが、これらについては今後の事象の移り変わり次第でしょう。可能性事象が都合良く変移するように、皆さんゾハルに「お願い」してみてください。

EPISODE VI

時間軸的には既に述べたVIの画像となっているが、明記点では全てが未開示となっている点がユニークである。ゼノギアス世界の終焉点でもあるだけに、その後の情報開示が待たれる。

EPISODE V

Xenogears

デウス復活を間近に控えた創始暦9999年、本作の主人公となるフェイは、辺境に位置するラハン村に住んでいた。フェイは生来よりこの村に住んでいたわけではなく、3年前、仮面の男によってラハン村のリーフ長官に薙ぎ込まれた。その時、心身ともに非常に強いダメージを被っていたフェイは、今までの記憶をほとんど失っていた。そして訪れるラハン村襲撃事件…。フェイはこの事件が引き金となり、運命の道を歩み出すこととなる。



ギア設定資料集	92
メインギア設定画ギャラリー	106
艦艇設定資料集	146
短編小説「DARK SUMMER」	204
Image Photograph ~if~	234
トロネとセラフィータの試験に出る軍事用語	280
Main Staff of Xenogears	288
評論「作品はユーザーに何を求めるようとしたのか」	290
用語インデックス	294
あとがき	302



Xenogears PERFECT WORKS ~the Best Thing~

歴史 History

デウス誕生からゲーム冒頭まで…
「ゼノギアス」の歴史を
史実と共に解説

「ゼノギアス」という作品は、1万年という長い歴史を持っている。たとえフェイたちの活躍する時間がわずかだとしても、ストーリーを作る“基盤”は、この歴史に集約されていると言っても過言ではない。もちろんこれは劇中だけの史実であり、世界観を構築する“歴史”は1万5000年前から始まっている。ここでは、ゾハルが発見された時代の史実を紹介した上で、劇中の歴史を詳しく解説する。

人類が宇宙へ旅立つ以前… ひとつの物体が発見された

Before mankind set out for the universe... they accidentally found the origin of species.

第三ミレニアム期・初頭

西暦2001年……人類は未知の物体を発掘する

パンスペルミア

宇宙物理学学者フレッド・ホイルが唱えた「生命の起源は宇宙にある」という学説が「パンスペルミア説である。彗星にも有機物質が多数存在している」といふ事実が判明して以来、宇宙から生命が持ち込まれたという説が提出されてきた。

生命はゾハルから誕生した?

約45億年前、広大なこの宇宙空間に地球という惑星が誕生した。この頃の地殻はかなりの高熱を発しており、二酸化炭素と水蒸気が主な大気の成分であった。その後、地球の温度が後に冷え始めたことによって大気中の水蒸気が大雨となり、生命の源となる「海」が生まれる。そして約5億年後——現代から換算して約40億年前、地球最初の生命が誕生する…。ただ、「地球誕生から約5億年という歳月で生命が出現した」という説には「早すぎる」という意見もあり、「何らかの形で生命的の誕生が促進されたのではないか」という考え方方が、順理で、パンスペルミア説を生んだ要因であることは間違いないだろう。

さて、これらの学説を踏まえた上でゾハルが発見された地層を考えると、地球上に生命が誕生した時期と、ゾハルが地殻上に存在していた時期が、ほぼ一致していることが明らかとなる。ゾハルが直接「生命を作った」という乱暴な考え方もあるが、生命的誕生を「促進させた」という推測が、現時点では一番すっきり来るのが…。ただ、ゾハルについての設定は劇中ではほとんど触れられておらず、ハッキリとした設定は言及することはできない。しかし、「ゼノギアス」の世界觀の「横」となる存在であることは、上記の内容からも容易に予想できるであろう。

その裔が、歴史上「最後に現れた救世主」の名で呼ばれていた時代。

種代の予言者の遺した言葉が祀りに託わり、人類が新たな1000年期を向かえた第三ミレニアム期初頭。

西暦2001年。

ある一つの発見が世界を震撼させた。

凡そ39億年前の地殻から発見された眼状の「物体」が、明らかに「人為的に創られた形」をしていただからである。やがてその「物体」には、ある研究機関によって一つの仮説が立てられ

世界に対して公表された。

「地質年代が地球始原生命誕生の時期とも重なることから、

その「物体」こそが全ての生命の源、

「人為的」パンスペルミア（宇宙胚子）である」と…。

ある意味非常にロマンチックともとれるこの仮説を皮切りに、

「物体」の解釈を巡る玉石混淆、諸説入り乱れる懐疑、

推論が間違学界を中心に吹き荒れた。

が、それらはどれも非常に興味としたものであり、

確たる説得があるものは何一つとして存在しなかった。

乱立する諸説は「物体」が何であるのか？

という以前の問題——それが人為的な創造物であるのか、

単なる偶然の産物なのかといった謎さえも解明することはなかったのである。

従に迷走の度合だけが深まっていく中、仮説はその立証を待たずして分化し、

闇雲な再生産だけを繰り返していた。

しかしそれら仮説の再生産も、ある計測結果をもって終焉を迎える事となる。

年代測定によって、「物体」が過去150億年以上昔、

宇宙創世の頃から存在していた事実が判明したのである。

公表された計測結果は迷走をより深い迷宮へと迷い込ませていった。

「物体」が人為的な創造物でないにすれば、最早それは神の領域である。

結局「物体」は、それがかなりの磁気を帯びていたことから

便宣上「MAM——磁気異常物（magnetic abnormal matter）」

という名だけを冠され、国際規範の解析、応用研究計画は、

予算的な問題もあって事業上凍結。

一部自発的研究者達の手によって、細々と解析作業だけが継続された。

やがて「物体」は、その研究者達の間で別の名を冠される事となる。

「ゾハル」という名。

西暦

2001年 全世界規模のプロジェクトとして宇宙移民計画が発動。15年後の移民開始を目指し、その管理運営組織として「移府院」を設立。年号をT.O.（Transcend Christ）と改め、それまでの1年、365日を1巻基準年と定める。

T. C. (Transcend Christ)

移民設立から1年、人々はかねてよりの夢想——当初の予定からおよそ500億回基準年で達成していたはずの、まさに真の母なる大船、その重力の支えから浮遊する船体を構成する構造物の完成を祝して、移府院は「祭壇の地「Lost Jerusalem」」と呼ばれ不可避認定される。(理由は不明とされているが、少くとも地図破損の誤定ではないと思われる)

およそ250年に及ぶ旅路の旅を経て移民船団は、M24財座敗闘星雲に最終可能を感度を見失。着陸。この惑星を新たなる約束の地「Neo Jerusalem」と命名し居住を開始する。

翌星雲移行祭、「Neo Jerusalem」は星雲移行祭の主星となる。移民管総理権「聖職院」を星雲移行祭合議院へと改編。初代院長選出。以後「Neo Jerusalem」を拠点とし、人類は異なる宇宙の深淵を目指すことになる。

◆空の4500年

人類の科学が頂点を極めた時代

From 10thousands of years ago to 100000 years, it was the period of scientific technology.

人類が初めて手に入れた地球以外の居住可能惑星ネオ・エルサレム。人類はこの惑星を拠点とし、さらなる発展を遂げていく。しかし、その発展は単なる科学的なものであり、精神的な“発展”を與えることはなかった。そして勃発する大規模な戦い…、その產物として生まれるデウス…。重力から解放された人類は、新天地となる宇宙でも同じ過ちを繰り返していく。

4740

4744

4748

4752

4756

4760

T. C. (Transcend Christ)

第7ミレニアム期

星間戦争激化／デウスの暴走

4743 古字学者研究者“6”的手によって、かつての「Lost Jerusalem」時代の遺物、「MAM(磁気異常物質)」が「迷路船団」と呼ばれる、宙域を跋渉する古代宗教信仰者らの船団に属する、博物館施設と思しき船の貨物室の中から発見される。

4744 凡そ5000年の時を経て、MAMの解析が開始。

4750 MAM解析の過程で事象変理論が生まれる。

4751 MAMを核とし、各艦隊群によってこれを核弾頭、補完することで理論の実証を試すよう計画「プロジェクトゾハル」発動。

4752 宙域紛争激化。

4755 原因不明の事故によって「プロジェクトゾハル」の行われていた基盤が消滅。宇宙地帯に漂うMAMの爆発が発見、警戒される。

4756 戰術システム「カドモニ」を得て、ゾハル一派の死をみる。尚、MAMに組み込まれているMドモニの中核である主電子「ペルソナ」のその出自、開発経緯等についてはMAMと同じく不詳となっている。同年、恒星間に亘る宇宙的争を終結させるべく、かねてより開発中であった、恒星間戦闘統合兵器システム「デウス」が完成。ゾハルはその主動力炉として採用されることとなる。

4767 ゾハルとデウスの主動力炉として採用されてから三月。両システムの連続実験が、NOC 6744(注1)にある、Mikton 0 4号移行座星(移行と併せて惑星改進中の静止星座軸上に建設された工業街にて開催される)。同年、進級実験中に原因不明の事象によりカドモニが異常システムが崩壊。暴走したデウスが周回コロニー、及びMikton 0 4号へと侵襲。甚大なまりない被害が発生する。デウスの躍進的な破壊能力に警戒を経じた軍部は、多くの艦種を払い度きを強制的に行動停止状態にする。その後デウスを各アーゴに分派、封印、事務事故調査の為、企業の所持する超大型恒星間航行船「エルドリッジ」を操作。機械されたデウスは他の惑星へと移送される。尚、このエルドリッジにはこの移動要塞での作業者、及び周辺コロニーの生存者約10万人が保護され乗組している。

フィッセルフィア開拓次第の飛行艇にて活動

エルドリッジ

劇中に登場するさまざまな艦艇・建造物は、エルドリッジが墜落した際、この惑星へと運び込まれた。ここではエルドリッジに搭載されていた艦艇をはじめ、船体を構成する幾つかのブロックを紹介する。

艦首ブロック
バベル

エルドリッジほとの船体になると、各主要ブロックごとに自立航行が可能な造りとなっていた。その1つが艦首ブロック・バベルで、劇中に登場するバベルワゴーがこれである。また、艦首ブロックには大規模なブランケットH-1が搭載されており、シェバトを横浜する中央ブロックとなった。

中央ブロック
マハノン

エルドリッジ全体を統括するコンピュータ「ラジエル」が収納されているブロック。艦首ブロック・バベル同様、自立航行機能により軽量性を重視している。ラジエルには、質屋文庫の兵器・生体情報を始め、デウスに関する資料も記載されていた。そのため、これらの情報がヒント無れることを恐れたガゼルたちは、グートによってマハノンの行き来をできなくないようにした。



強制的に駆動停止状態にされたデウスは、アーゴに分離され、エルドリッジと共に捕獲されている。オーフンニムルーピー(中、オペレーターが連絡するアーゴ)は、メルカバ(→に特攻隊)にかけられました。艦艇にすぐ攻撃力を持つ。

プレスター型機動巡洋艦
エクスカリバー(NO.1)

エルドリッジ墜落後、シェバトによって発見。修理が完了された。500年前の大船で「フィア」が発見し、メルカバ(→に特攻隊)にかけられました。艦艇にすぐ攻撃力を持つ。

プレスター型機動巡洋艦
エクスカリバー(NO.2)

同じくシェバトによって発見。修理が施された。劇中では「グダラシル」の「劇」となった。ちなみに、エクスカリバー以外にも相当数の戦艦が搭載されていた。

強襲掃除艦
ユグダラシルIV

強襲掃除艦となるユグダラシルは、宇宙空間に存在する複数種類の攻撃目標(惑星や月球など)に対応すべく、変形機能が搭載されていた。

長距離航行を目的とした大型船は、小規模な軍隊が形成していると言って過言ではない、そのため飛行船と言えどもそれなりの軍備は整っている。もちろんデウス活用につき、軍備は大幅にアップしている。

デウスの抵抗／自己修復プログラムの起動

4767 活動停止状態にされ、移進途中のデウスが突如起動。デウスから分離され封印されていたジハルは、エルドリッジのメインフレーム「人工電腦ジエル」をハッキング、古西、空間転移モードを起動させ、エルドリッジごと「本星」への転移を企図する。同時にエルドリッジ艦長の在りで成り立つ技術研究大本部（技木）所蔵、シガヨシ・イノウ工藝兵将軍大佐は、エルドリッジの放棄を決断するも、船体そのものの爆破プログラムはデウスの制御下であり、その使用は不可能であった。そこで秘密回路経由でのSpinal Shaft結合ボルトの爆破が実行される（註2）。このSpinal Shaft分離（註3）は、エルドリッジが空間転移させない行為にした前の罪の報と見られ、実事、Spinal Shaftを失い一時にその航行機能をマスバランスを失ったエルドリッジは、その健闘の意気の盡りに堪まり、大気圏へと突入している。エルドリッジ艦体は重力の影響により爆発を開始、殆どのプロックの大気との摩擦熱で消滅、または各部との衝突によって熱エネルギーへと変化していく中、緊急自立航行機能をもつた一部ブロックのみが魚雷衝突の衝撃を経て、完全消滅を免れ、生還者の有無は不明。デウス本体を残す中、船体、大洋の端の人々、薄暮へと沈む。ジハル本体、砂漠鼓キロド極点付近へと着陸。その後直ぐ、ジハル本体から新御システムであるカドモニが分離。大陸の海岸線へと逃走を果たす。

0000 中核量子ペルソナの基本プログラム「Elehayim」から【System HAWWA】が起動。この装置で初めての生物体が誕生する。「System HAWWA」はカドモニの構成部品、「ニムス」からヒトの始祖となるカインと12人のガゼルを生成。その管理者として【System HAWWA】からエレハイムとミアンが分化。过大なカクス（正確にはジハル）システムの再編集計が開始される。エルドリッジ博士（と思われる）の生き残りの少子アベル（當時7歳）、分化後のエレハイムと出会う。カインも、カドモニの機能を使用し、多種多分化（ヒト）の「元型」を重複。ヒトと呼ばれる生命体は一時複数個数的に増えしていくが、やがて堆積の比率は緩やかとなる。

0010 人々の間に現人神としてカイン信仰が生まれる。アベルはその信仰に反発。アベルの思想がカインの障害となる。

0011 カイン、異分子であるアベルの抹殺を計略。エレハイム、アベルの交代わりとなって死する。ミアンはこれを静観する。

4764

4768

0000

0004

0008

0012

エルドリッジ Eldridge

民間船となるエルドリッジは、フィラデルフィア級と呼ばれる恒常巡回航行船の2番艦。船体内蔵にコニーを搭載することもできる。オープニング中、底面から見える街並みにあたる。またエルドリッジは、デウス送移のため、車によって一時的に燃焼されている。そのためブリッジ要員のB割は軍人となっている。

常備重量
最大幅
全航開長

270噸
42キロメートル
100キロメートル

年表補足

註1) 記されている年齢の数字はハッブル星河分野によるものである。次のMiktamは、惑星系の呼び名を表し、後ろの「」はその惑星が惑星周回の惑星であることを表している。惑星軌道上の衝突の場合には常にS○O○で付記される。最後の「」は惑星通過改造導線B群の意図で、多少の誤差、地質（または海溝）改造が必要な惑星のこと。また、この特徴は部曲ではなく、地理改造成ペルルにて、やがては「」等級表示は「」へと変わっていく。しかし、惑星改造成が可能な等級は「」で限られる。それ以下の等級は惑星が取れないケースが多い。つまりこの場合Miktam星系にある第4番目の惑星で、前回惑星通過導線が「」にある惑星」という意味となる。

註2) Spinal Shaft分離技術その実の用途は、大規模モードの艦体ともいわれるエルドリッジ艦体の各部位との分離を簡便化し、運用形態に合わせたモード切換を行ふためのものである。

註3) 行動制限の9級を蒙受していたカクスに剥離されることはなく、ボトルの頭が失された理由の一つとして、通常、航行中に使用されるところの取り外し、結合ボルトだ。デウスによる支配が遅れた事が考えられる。

一万年前の宇宙

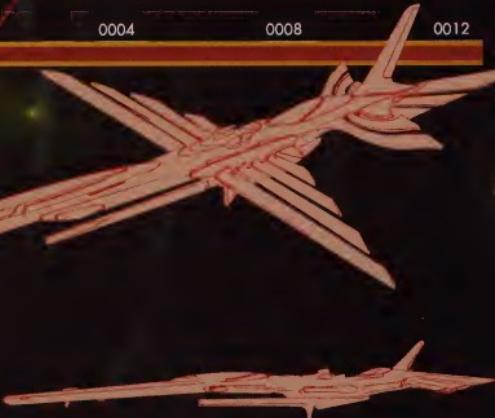
人類が母なる大地（地球）を棲立してから約5000年後——宇宙には複数の星間国家が立ち、一大銀河連邦を形成していた。それらは「艦機院」と呼ばれる中央統合組織によつてまとめられているが、邊境での小競り合い、民族紛争、宇宙海賊による略奪等は比較的日常の出来事として起こっている。その最たるもののが、星間戦争となるわけである。

また、ちょうどこの頃、行方不明となっていたMAMが、古代宗教信仰者たちより見受けられる。これが何を意味するのか後世の歴史家により判断されることとなるが、およそ5000年の時を経て、MAMの解析がスタートする。そしてMAMを解釈する過程で、ゾハルの象徴論理学やカドモニ、後のデウスが誕生する。しかし、当時の科学者たちは、それを完全にコントロールできなかった。

デウスが目指した本星とは…

オープニングムービー中、ラジエルを占拠したデウスは、空間転移モードを起動させ、エルドリッジごと「本星」への転移を企てる。この「本星」とは、この時代の主星ネオ・エルサレムではなく、ロスト・エルサレム…つまり地球のことを指している。

デウスが地球に進路を取った経験について、劇中では明らかにされていない。しかしロスト・エルサレムが「神聖な星」として、この時代の人類に認知されていることは間違いない。それは人類が宇宙へと旅立ったT.C. 0016年…地球が「禁足の地」として、不可侵宇宙域に指定されたことが始まりと言える。なぜ地球が不可侵宇宙域に指定されたのかは分からないが、少なくとも惑星環境の変容ではないと思われる。地球には「何からしらの秘密」が隠されているのではないだろうか。



波動存在に影響された デウスの自己修復プログラム

エルドリッジの自爆・墜落によって倒れたデウスは、自分の身体を修復するために、“高溫となるヒト”を量産する。そして求める…来るべき戦いに向けての完全復活。しかしその復活の根底には、三次元に降臨した“波動存在の意志”が組み込まれていた。

■ ミアン・ハッパーが分化した意図

ミアン・ハッパーがなぜ分化したのか？この理由が今一つ分かりにくいのは、デウスの自己修復プログラムに“波動存在の意志”が組み込まれているからであろう。波動存在の意志とは、アベルとの接触によって誕生したオリジナルエレハイムのこと、人工電力ドモニを構成する主元素ペルソナが進化した姿でもある。エレハイムが波動存在アベルによって定義づけられた存在であるにしろ、やはり実体を構成する生体はデウスによって支配されている。オリジナルエレハイムは、デウス側でもあり波動存在側でもあるのだ。これを裏付けるものとして、オープニングムービー中に登場するエクスワッパーと変換という言葉がある。これは、オリジナルエレハイムがミアン・ハッパーへと変容する状態を指し、デウスが起動していることを意味する。簡単に言うと、デウスが「オン」になっている状態をミアンと呼び、「オフ」になっている状態をエレハイムと呼ぶ。

さて、ミアン・ハッパーはヒトの始祖となるカインらを生成した後、エレハイムとミアンに分化を果たしている。これはアベルの回帰願望を感じとった波動存在が、母親としての意志を備えたことが関係している。つまり、ミアン・ハッパーが分化しエレハイムを創ったのは、接触者アベルに対する“母親”的役割を果たすためである。波動存在が障壁しなければ、ミアン・ハッパーは分化する必要がなかったのではないかだろうか。

連結実験中の自己

デウスとゾハルの連結実験中、高次元の存在である波動存在が障壁した。そしてその時、偶然にも一人の少年が波動存在との接触を果たす。この接触が後の「デウスの自己修復プログラム」に大きな影響を及ぼす。

**波動存在
(高次元)**

セフィロートの道

肉体を持たない高次元の存在。我々には知ることのできない“波”のようなもの。宇宙が誕生する以前、すべては“波動存在が存在する次元”において1つであった。ゾハルの事象変移によって次元間の境目がなくなり、三次元に降臨した。

波動存在サイド

デウスサイド

恒星間戦略扶合兵器
デウス

連結

事象変移機関
ゾハル

接觸

生体電腦
カドモニ

オリジナル
エレハイム

事象変移機関として開発されたゾハルにより、デウスが起動するのかを試す実験。ゾハルは事象の変移により、無限のエネルギーを創り出すため、無理難題似永久機関とも呼ばれる。

デウスとゾハルの連結実験中、偶然その場に居合わせたアベルと、ゾハルに降臨した波動存在との接触によって誕生した女性。劇中では、「アベルの回帰願望を感じとった波動存在が、母親としての意志を備え、エレハイムを生成した」となっている。…が、実はもっと深いところにあるようだ。

■ 復活に必要なファクター

生体兵器となるデウスが復活するためには、生体部品を捕うヒトの存在が必要であった。しかし、ただヒトを生成するだけでは、完全なる復活を成し得ることはできない。ヒト自身の“質”も要求されたのだ。また、カドモニの機能部品となるアニアとアニムス、そして主元素ペルソナも、デウスの復活には欠かせないファクター。ここでは、デウス復活に必要なすべてのファクターを、個々に解説していく。

部品となるヒト

多様性分化種と呼ばれるヒトは、外部からの影響や環境の変化により、特異的な形態と機能を身に付けることができる。ある意味ヒトは、変革することを運命づけられた生命体なのだ。その変革を人工的に起させる手段が、ガゼル法院たちが押し進めるM（マーク）計画。メタルバー本体の構造材、及びアイーンとなるヒトを創り出すことを主目的としている。また、変革を促す手段として、リセットという行為も行っている（ゼロイム時間は核による変革を求めた）。ただここでちょっとした疑問が生じてくる。それは、デウスの部品となる生命体が“ヒトである必然性があったのか”ということである。しかしこれには既にした理由が存在している。それは、「来るべき戦いに備えた実験体」として、ヒト型を形成する生命体を生成したのだ。つまり、完全なる復活を果たした後、敵性勢力との戦いを“ヒトを使ってシミュレーント”していたのだ。それを証明する事実として、500年前のミアンはラカンをゾハルに接觸させ、ディアボロス軍団を復活させている。ディアボロス軍団とは、デウスの初期型機動端末群の1つ、ミアンはディアボロス軍団とヒトとを戦わせることにより、その能力的な格差をテストしていたのだ。



ソバル

約5000年前に発見された未知の「物語」。本体となる眼鏡の部分は、オーバーテクノロジーの所産とも言われている。



アニマの器

カドモニの部品の1つ。無生物と融合することで、デウスの機能を操作する中核としての役割も果たす。

factor
2

アニマとアニムス

アニマは、生体電腦力ドモニを構成する生体素子の呼称。テウス復活には欠かせない重要なファクターの1つでもある。しかし、そのアニマは、エルドリッジが自爆・墜落する際、各地へと散らばり行方不明となる。ガゼル法院たちは巣窟になって、アニマの行方を探すが、落ちた場所が確定できないため、現在に至るまで探し続けることとなる。

アニムスはミアン・ハッパーの手により、原初の人（カインラ）として形態を変化させられる。アニムスをヒト型の生体にしたのは、デウスを復活させるための実働部隊を必要としたから。アニムス原体となるカインラ13人のガゼルは、以後1万年の間、デウスの構成部品となるアニマの器を探索。デウスの部品となるヒトを生成し、管理していくこととなる。

factor
3

エレハイムとミアン

生体電腦力ドモニの主元素となるベルソナは、ゾバルを制御するためには欠かせない部品。しかし、デウスの復活を実行するために、オリジナルエレハイムはミアン・ハッパーなり、ガゼルたちを生成する必要があった。その後ミアン・ハッパーは、生体素子維持プラントに戻る分化。エレハイムは母として、ミアンは兵器として、歴史の裏舞台で隠避していく。基本的には、カインを含めた13人のアニムス原体を管理していくこととなり、復活の日に、エレハイムが「最後のミアン」に覚醒することで、デウスとの統合を果たすようプログラムされている。

修復プログラムの発動

エルドリッジが墜落する際、地表との衝突により消滅を免れないと判断したデウスは、ゾバルからカドモニを分離させた。軟着陸を果たしたカドモニからは、ミアン・ハッパーという女性が目覚め、ヒトの始祖となるカインラを生成する。そして、来るべき復活の日に備え、海底の奥底で長き眠りにつく。

遺傳

ミアン・ハッパー

生成

アニムス原体

牛成

アニムス

遺傳 ミアン・ハッパー → **生成** アニムス原体 → **牛成** アニムス

ミアン・ハッパー → 分化 → エレハイム（エリィ）・ミアン（M0000）

カインラを生成したミアン・ハッパーは、生体素子維持プラント内に戻り、自分の分身となるエレハイムとミアンを生成する。

アペル

エルドリッジ墜落時の、唯一生き残り、波動存続の意志によってデウス破壊を運命づけられる。

アニマの器

生体電腦力ドモニを構成する生体素子の1つ。エルドリッジが墜落した時に、行方不明となる。

カドモニの生体素子「アニムス」から生成したヒトの始祖。その後、デウスの部品となるべくヒトを量産していく。

天帝カイン
ガゼル法院(12人)

カインラによって造られたヒトは、多様性分化種と呼ばれる。カドモニによって生成され、以後進化していく。



核戦争によって滅びた近代文明

A highly-advanced civilization has already existed four-thousands of years ago, but it.....

ザイムによって造られたヒトは、知能レベルのビーグに達し、繁栄の時を迎えていた。しかし、遺伝子に大きな欠陥を持つこの時代のヒトは、平均寿命が極めて短いという悩みを抱えている。刻の管理者となるミアンは、この時代のヒトがデウスの部品としては欠陥であると判断。放射能等によるヒトの突然変異を期待し、核戦争勃発の下準備を開始した…

6050

6053

6056

6059

6062

6065

6068

6071

創始暦

ゼボイム文明

ナノテクノロジーへの期待／ミアンの陰謀

6053 双子の姉妹がミアンとして覚醒（M0611とM0612）。

6055 キム誕生。エレハイム誕生。

6071 キムは連邦大学、医学部へ入学生。

6074 学部編入試験を受け、理学部生化学部へ編入、分子機械の研究を始める。同年、エレハイムは連邦医務局に看護師として勤務。

6075 キムは、既へ進学。同年修士号取得。

6077 キムは、学生時代からの研究テーマであった「分子機械による遺伝子再構築の方法」を論文として学会に発表。その具体的プランとして、形態因子機械で構成される軽体膜型生命の創造を提唱。しかし、この提唱を、神への冒頭、常軌を逸した異端であると駁撃した者はキムを放逐する。同年、学生から説教されたキムは、分子機械研究を諒め、医学部へ再編入。再び医者への道を志す。

6078 ミアンは、この時代のヒトがデウスの部品として欠陥品であると判断。法廷との合議の結果その処分を決定。ゼボイムの国家元首の側近として全面報酬権八分下準備を始める。

6079 キム、連邦医務局医師に。同病院にてエレハイムと出逢う。

反政府組織ラヴィーネによる中央発電所無警報破壊事件。このテロ行為によって、貴族への暴力剥削の50%が停止。連邦医務局も停業に見舞られ、不幸にもそれが自家発電装置の故障があり、キムが執刀した少女の命がわかれてしまう。同年、ミアンはキムの研究論文に秘められた可能性に着目。ヒト達の手段を模したミアンは、医務局の一医師であるキムに接触し、スポンサーとして研究施設の提供を申し込む。ミアンの申し出を拒めたキムは、連邦医務局の医療をする傍ら、再び分子機械の研究開発に着手する。同年、反政府組織ラヴィーネもキムの論文を入手。論文に兵器利用の危険性が示唆されていたことから、キムへの接触を認める。

滅びゆく種

第三期アーネンエルベ種となるこの時代のヒトは、種としての終わりを迎えるようとしていた。先天的な遺伝子障害が蔓延したことにより、子孫を残せない者たちが増え始めたのである。もともと短命種（平均寿命30余年）だったこの時代のヒトは、この事実に絶望し、命をつむげない…滅びるだけの人生にいきどおりを感じていた。

刻の管理者となるミアンは、このような状況を踏まえ、この時代のヒトが欠陥品であると判断。ガゼルたちとの合議の結果、全面核戦争によるヒトのリセットを決定する。この時代のヒトが第三期アーネンエルベ種と呼ばれる理由は、こういったヒトのリセットを、過去に2回ほど行っているからである。キムは、ミアンたちの恩恵を知り得ぬまま、人類の未来を託しナノテクノロジーを研究する。

利用されたナノテクノロジー

キムの提唱するナノテクノロジーは、障害のあるDNA情報を取り除き、正しい情報を機械が捕うというものの。極論をいえば、ヒトのDNAを思うがままに操作できる…究極のテクノロジーであった。当時の学者たちは、キムの研究論文を検証したものの、「神への冒頭、常軌を逸した異端である」と判断。キムはなし崩し的に学会から追放される。その後キムは、医学部に再編入、ナノテクノロジー自体、お蔵入りになるかと思われた…。

創始暦6081年、偶然にもキムの研究論文を手に入れたミアンは、新たなるヒトの変革を期待し、キムに研究施設を提供する。しかし、ミアンの求めるヒトの変革は、キムが求める未来とはまったく異なるものだった。後にキムは、そのことに気づき、反政府組織ラヴィーネと接触するようになる。

ゼボイムの崩壊までとその後

この当時のミアンは、国家元首の側近として、真で世界を操作していた。他国との関係は徐々に悪化し、大規模な戦争が勃発するのも時間の問題であった。それを阻止しようと政府軍に抵抗しているのが、反政府組織ラヴィーネである。ミアンの正体に気付いたキムは、ラヴィーネ達とは違う“独自の戦い”を決意するが、その直後、政府軍の研究施設への侵攻によってエリヤを失ってしまう。その後キムは、エメラダを封印し、姿を消していく。そして同年、全面核戦争が勃発——シエルター内に逃れた一部のヒト以外、すべて死滅することとなる。ちなみに、核戦争勃発後、大規模なブレーの移動が各地で起こっている。ゼボイム文明が海底に沈んでいるのはそのためで、約4000年もの間、人類の前から姿を消すことになる。

エメラダ創造

ゼボイム文明

ラヴィーネは、キムを音らの相撲に取り込もうと謀るが、キムはこれを拒絶。話し合いで平行線へ終る。以降もラヴィーネは抵抗にキムへの接触を続ける。両末来、無慈悲の如きにエメラダ創造。

6083 スポンサーであるミアンの正体とその目的に気づいたキムは、エメラダをラヴィーネの用意した研究施設へと導く。ミアンによって動かされた実験部はキムの研究を奪取するため、特殊装置を施設へ差し向ける。施設は制圧されるが、エレライムの活性によって制圧装置は爆破。キムは、施設ごとエメラダを永久封印し、壁を消す。全民族戦争勃発。直接接場、残渣放射線、B.C.兵器の影響によって、僅か一年の間に全人口の90%以上が失われる。

6084 成層圏高度まで飛行した和原によって後の冬到来。破壊された地上の造伝子研究施設からは、生き残った実験動物が逃げ出す。チュチュに代表されるヒトザルの母体はこの状況生ずる。

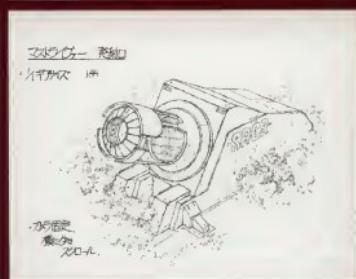
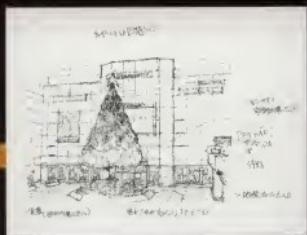
6074

6077

6080

6083

6086



ゼボイム文明の遺産マスドライバー

マスドライバーとは、磁力同士の吸引力と反発力を利用・応用した物体射出装置のこと。リニアモーターカーもその一種となる。ゼボイム時代はこのマスドライバーを、ミサイルを発射させるための手段として用いていた。もともとマスドライバーは、地上にある物資を宇宙空間へと運ぶために発案された技術だが、軍によって戦争の道具として利用されている。劇中では、トーラの発明したナノアセンブラーを放出するために、マスドライバー施設が登場した。

造られしヒトが初めて起こす始祖への反乱

The artifical human beings started to rebel against the gods, it happens about 500 years ago.

興味深い

「私を殺しに来たの？」
自らに死を宿さんと立ち居くす男を前にして、少女は云つた。
情想に乏しいその顔面し、己と世界とを隔絶した者だけが放つ特有の色。
無彩色モノクロームの少女。
対する男は、肺に詰まっていた。
手に持った拘束索道の返り血によって染まっていた。
「——そう、ありがとうございます。」
男の震えに変わりが無い事を見取ったのか、そう云つて少女は嫣然と微笑んだ。
その一瞬だけ少女は彩られる。
傷跡は概然に隠されたこの常識の世で、斯くも無垢で輝かしい笑顔があるものかと——
そう男は思う。
エレハイムとカレルレンの出逢いであった。

(未収録脚本より抜粋)

9080 9110 9140 9170 9200 9230 9260

ソラリス建国／エレハイム誕生

創始歴
ニサン教の誕生

- 9088 開拓アドリエルによってニサン戦が闇かれる。
9164 カインら、ヒトが最終段階にあると判断。ソラリスを建国する。
9226 バベルの塔を基点に、シェバトが建国される。
9301 現在のアヴェ・キスレブの国境付近に、ニムロドが建国される。
9440 ケセル・ラオディキア、第5代ニムロド国王に。ラオディキア王朝勃興。
9453 ニサン教、ケセル・ラオディキアによりニムロドの公教として認知される。
9457 ベヌエル初教、ニサン都僧侶会士の啟任を受ける。
9458 ベヌエル修道院設立。
9465 カレルレン・私生女として生を受ける。同年、母エルアザル死去。

- 9469 ロニ・ファティマ、レネ・ファティマ生まれる。
9475 ラカン、イグニス東端（現ラハム地区）に生まれる。同年エレハイム、アシェラ修道会会士の三人姉妹の次女として生まれる。
9481 ラカン、両親と死別。
9482 エレハイム、ベヌエル枢機卿の妻女に。同年、ベヌエル修道院に入る。
9483 病気療養の為、イグニス東端に移転されたアシェラ修道院に来る。同年、ラカンとエレハイム出家。エレハイム、再びベヌエル修道院へ、ラカンは別れなしに一枚のエレハイムのスケッチを手渡す。ソフィアと改名。
9486 シエバトの第三皇女としてゼファーが生まれる。

ニサン教の起り

ごく僅かの人だけがエーテル能力を使っていた時代、ニサン教の開祖となるアドリエルは、類希なエーテル能力を身に付けていた。その不思議な力に魅せられた人々は、アドリエルを“神の使い”と崇め、日に日に信者の数は増えていく。もともとニサン教は、アドリエルの住んでいた土地に伝わる“教え”であり、普遍宗教には成り得ないものだった。しかし、アドリエルの持つエーテル能力は、その“教え”を普遍宗教へと発展させる。アドリエル死後、後継者として“エーテル能力の高い女性”が選ばれるようになったのも、アドリエルがエーテル能力の高い母娘だったことが始まりとされている。フェイたちの時代にあるニサン正教は、ソフィアが教母となつた時点で教えの変更がなされており、当時のニサン教とは教えが異なる。

ニムロドとニサン教

約600年前、多数の小国家が乱立するこの時代に、ニムロドという國が建国された。建国当初は比較的小規模な國として認知されていたが、徐々にその勢力を拡大。第5代ニムロド国王にケセル・ラオディキアが即位した頃には、シェバトに次ぐ大国へと成長を遂げていた。しかし、政情的にはまだ混沌としていたこの時代で、搖るぎない権力を求めたケセル大帝は、當時盛んだったニサン教に着目。周辺諸國への恫喝も含めた帝国政策の一環としてニサン教を公教と認める。公教として認知された当初のニサン教は、ケセル大帝の援助を受け、飛躍的な発展を迎える。しかし、ケセル大帝の目的が“ニサン教の政治的な利用”であると知った教団側は、ケセル大帝に反発。やがてこの確執は、ベヌエル修道院襲撃事件を生むこととなる。

ソフィアとベヌエル修道院

アシェラ修道会会士の次女として生まれたエリィは、7歳になつてすぐ、ベヌエル枢機卿の妻女として迎えられる。幼い頃からエーテル能力に長けているエリィは、教母候補としてベヌエル修道院に身を置くこととなつた。しかし、生まれつき病弱だったエリィは、間もなくして病状が悪化。治療のため、イグニス東端に移転されたアシェラ修道院へ帰郷する。そこでエリィは、ラカンとの出会いを迎えることとなるが、ほんの數ヶ月余りでベヌエル修道院に戻ることとなる。

それから5年後、ケセル大帝によるベヌエル及びソフィア暗殺計画が実行される（ベヌエル修道院襲撃事件）。この事件の実行犯の一人であったカレルレンは、ベヌエルの殺害には成功するものの、ソフィアを殺害することができず、約7年の間行方不明となる。

創始歴

ソラリス戦役勃発／ソフィア死亡

500年前の大戦

9496	ペスエル修道院謀叛事件。ソフィアとカレルレン出走。ソフィア18歳、同年ニサン被分裂。	ラカン、ソフィアとアシェバ修道院にて再会。同年、シェバトを中心とした地上諸国による反ソラリス同盟結成。ソラリス戦役が勃発する。
9497	ラオディキア王朝瓦解。ケセル・ラオディキア謀叛。ニサン公教会説退。	新役の影響によって、各地で相続戦の羅刹が生まれる。ニサンはニサンへ、ラカン、地上軍を相手に砲撃をしていた隕石の頭領ロニ、レネと会う。
9498	故郷を離れたラカンは、訪れた地で、ソラリスの開拓する政変暴動に巻き込まれ、そこでカレルレンと出走。この時、既にカレルレンはソフィアと行動を共にしていると思われるが、ラカンはソフィアと再会を果たす事などを行っていない。	国民の流入によって、団らむるその地上での影響力を増したニサンに對し、シェバトは老会議は第三姫女セザーネを大帝として戴わる。ニサン、反ソラリス同盟への参入も認められ穏やかな済み中へ。同年、ソラリスは地上各地にソイレンシステムを建設。ミアンは本拠の羅執事化。同年末、ラカン、カレルレンの推薦で、ソフィアの肩書きを指す。
9499	7年の歳月を経て、教母候補ソフィアがニサン公教会会士達の前に姿を現す。旧ペスエル会士の複讐により、ソフィア、放逐となる。ソフィア20歳。教母候補名をニサン正教と改名。船員、教義の改革が行われる。ジークリング=教母候補官に。同年、傭兵隊設立。カレルレン傭兵長に。	9500 ラカンら、アニアの葬送へ。その過程でラカンは、ジハルの存在を知る。アニアの體を得た4人のガゼル法廷は地上羅刹を駆逐するも、ラカンらによって倒され、ガゼル法廷、シェバト長老会議と密約を交わす。イグニス防衛網にてソフィア死亡。享年25歳。ミアン、シェバトの捕虜となる。

90 9320 9350 9380 9410 9440 9470 9500



メルカバー

Merkabah

500年前がデウス復活の時と判断したガゼル法院たちは、デウスの母艦となるメルカバーを建造（ミアンは時機尚早である反対した）。大戦中期に完成したメルカバーは、シェバトとニサンにかなり打撃を与えた。

ソラリス戦役が残した傷跡

創始歴9496年、ソラリスの地上支配に反発する地上の人々は、シェバトを中心とした反ソラリス同盟を結成。その後日後、ソラリス戦役が勃発する。結局この戦いは、勝敗のつかないままに終戦を迎えるが、多くの人々を絶望させる…後味の悪い戦いであった。それは、同盟軍を統括するシェバトが、ソラリスとの裏取り引きに応じていたからである。当時シェバトは、長老と呼ばれる数名の権力者によって統治されていた。その長老たちの目的は単なる地上支配であり、その障害と成り得るソラリスは邪魔な存在であった。そんな折り、地上の人々の間で反ソラリスに対する気運が高まりをみせる。シェバトはそれに乘じて反ソラリス同盟を結成、邪魔となるソラリスを排除しようとした。が、結果的にソラリスの軍事力に脅威を感じた長老たち

は、内々で進行していた密約を交わし、同盟軍を裏切るのである。

しかし、内情が不安定だったのは地上軍だけではない。ソラリス側も権力者同士による確執が生まれていた。この当時ガゼル法院たちは、デウスの部品…正確に言うとアニアの器と融合し、デウスの起動端末兵器になるために躍起になっていた。しかし、時のミアンは、エーテル能力を身に付けたヒトの可能性に期待。エーテル能力を持たないガゼル法院たちよりも、ヒトとアニアの器を融合させた強力な兵器を望むようになる。これによりガゼル法院たちは、ミアンの存在が邪魔となり、シェバトの長老たちと接觸。地上の半分をシェバトに譲る代わり、ミアンのカーボナイト凍結を要求する。また、その条件の中にはソフィアの引き渡しも含まれていた。



第3勢力の台頭がヒト同士の戦いに終止符を打つ

The artifical human beings started to revolt against the gods, it happens about 500 years ago

ガニス戦役の末期——デウスの初期型機動端末兵器ディアボロスが機動…全人口の96%が死滅した。いわゆる「崩壊の日」と呼ばれるこの惨劇は、ロニ・ファティマたちの活躍により一応の決着をみる。しかし、ミアンの計画は、ヒトを新たなる変革へと導いていくことになる。それはヒトの運命をどう変えるものなのか…現時点では誰も知る由もなかった。

9500 9530 9560 9590 9620 9650 9680 9710

創始暦

崩壊の日

ディアボロス軍団の出現／カレルレンの暗躍

9501	ロニ、イグニス被乱時からエルドリッジに宿敵されていた魔族（魔ユクドラシル）を見た。健世に連絡し、改修作業を隠密の仲間に命じる。ラカン、シェバトに頼りされていたミアンを解雇。ソハルを求めるペルハムの件は、同時に発見。健世に連絡し、改修作業を隠密の仲間に命じる。ラカン、シェバトと接觸。不完全接觸はグラーフを生み出す。グラーフとなったラカンは、ディアボロス（デウス初期型機動端末）を召喚せしめ、地上を破壊し尽くす。この破壊によって全人口の96%が死滅する。ロニら接続した人々は、その能力を絶筆させ帝アヴィロスに抗議。その中核となっていたジナルゴルトルを脱離停止させて、早くも滅亡を免れる。この級で、兄を出したレキ、ファティマが死亡する。その後、グラーフとなつたラカンは行方不明となる。	9506	カレルレン、天帝カインと接触。法院のデータを再構築し、SOL-9000に移植する。
9507	崩壊の日を免れた人々によってニサンが再興される。同年、ニサン正教教祖補佐マジクリンは、レキ・ファティマの忘れ形見イゾルデを出席。後にイゾルデはニサン正教第二代教祖となる。	9510	ロニ・ファティマ、アヴィエ建国。同年、人知れずラカン死亡。場の複数思念のみが通り、グラーフとともに人の精神を転移していく。
9605	ゼファー、三賢者によってシェバト再興。	9511	カレルレン、シェバトに来訪。ゼファー以下、数名の重臣たちに征兵状を出す。同年、水面での支配を画策したソラリスは、地上に「教会」組織を設置する。
9698	ソラリスによる第1次シェバト侵攻作戦開始。別駆隊のカレルレンによって地上人（ラムズ）にリミッタ捕獲が実される。	9513	キスレブ建国。
9701	ソラリスによる第2次シェバト侵攻作戦開始。	9698	：
9701	ソラリスによる第2次シェバト侵攻作戦開始。	9701	：

ディアボロスを復活させた理由

ミアンにとってのデウス復活は單なる通過点に過ぎない。それは、復活後に想定される来るべき戦いつまり、宇宙空間に存在する敵性勢力の壊滅こそが「眞の目的」となるからである。ガゼル法廷たちも「眞の目的」については理解していたものの、単純にデウス（神）との一体化を求めており、ミアンのような深い考えを持っていなかった。そこでミアンは、「完全なるデウスの復活」を求め、ディアボロス軍団を復活させる。

当時ミアンは、ラカンやソフィア、ロニたちが持つエーテル能力に強い関心を抱いていた。それは、デウスの初期型機動端末群ディアボロスが、エーテル能力を持っていないことが最大の要因となっている。もし、ディアボロスのような機動端末兵器にエーテル能力が備わったら…より完全な復活を果たせるの

では…。そう考えたミアンは、もう一度ヒトの変革を求め、ディアボロスによるヒトのリセットを実行する。結果、エーテル能力の高い強姦なヒトのみが生き残り、デウスの部品となるヒトは、最終段階の進化を迎える。

また、ディアボロスを復活させた理由はもう一つある。それは、来るべき戦いに備えてのシミュレーションを、ディアボロスによって行っていたのである。ディアボロスは、デウスの初期型機動端末群で、過か1万年以前に開発された。この兵器が、復活後の戦いに通用するのかというテストも兼ねていた。

用語解説

【ゲーティアの小屋】 ヒトは最初の時から、アラスの宿題として生まれ変わらざる、魔石子操作が課されていた（M前編）。魔石子操作の行われた人々は、病魔人種「フランダーリー」と呼ばれ、メルカバー本体や端末機器に宿ることを永遠につけられている。ゲーティアの小屋は、デウスの構成品として創られたヒトを、本来の空（空屋）に還元するための発動キー。デウスが復活するその時に使用することが定められている。



イグニス戦役勃発／乱立する人間関係

創始暦

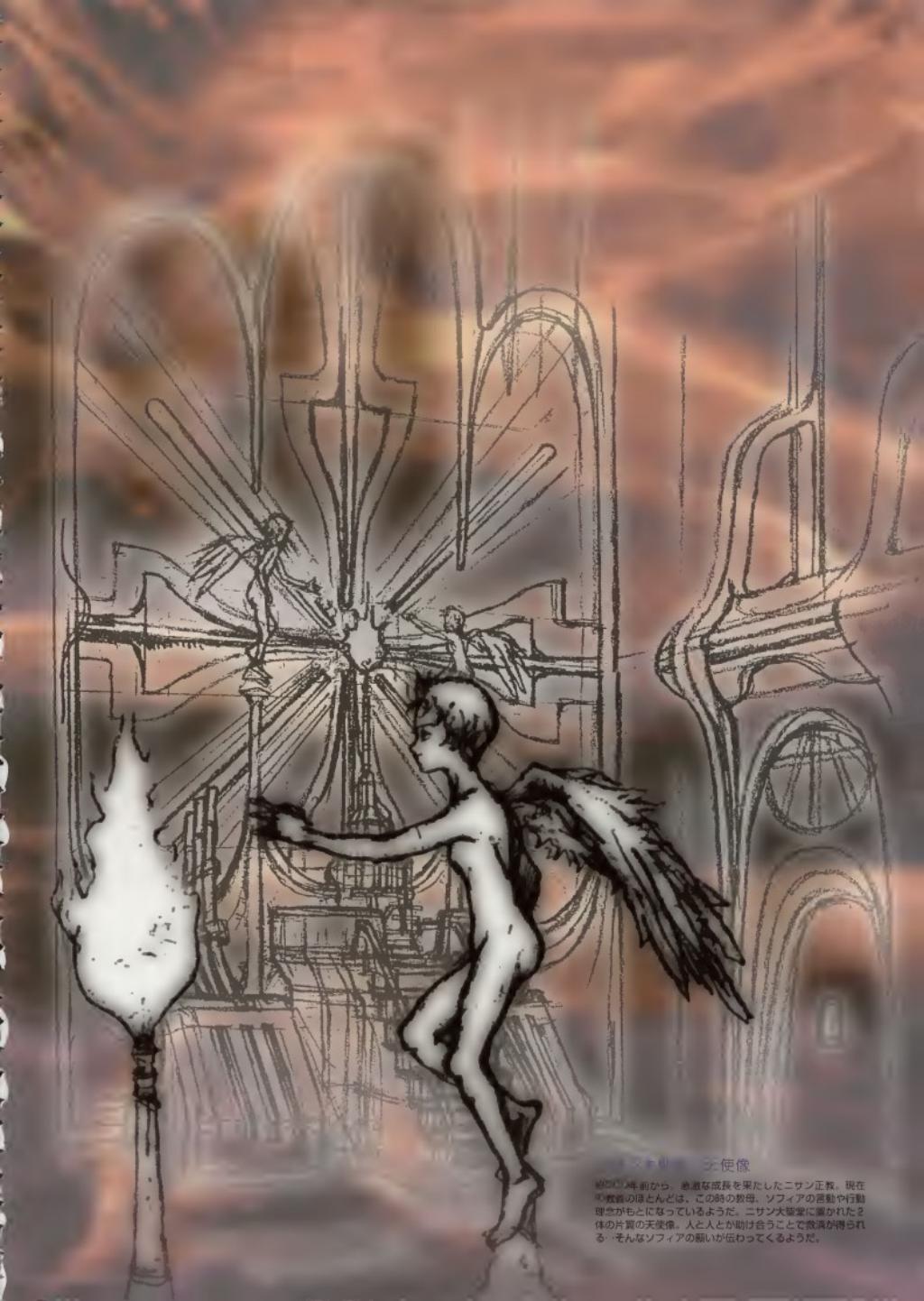
福音の劫

- 9715 イグニス戦役勃発。キスレブがアヴェに戦役布告。
- 9959 カレルレン、第5世代マーラー計画推進。ミアン（0996）と接触。
- 9965 父エイブラム・ブランシェ、母マライアの一子としてジュサイア誕生。
- 9969 教会勢力の動揺によりロク、進人として誕生。キスレブの船員ジーグムントの跡を継ぐなどはなはだしだが、進入誕生の事実を隠蔽するため、母アンナとともに放逐される。
- 9970 父アリクドウ・ショウキ、西ヨルリの皇子としてヒュウガ（シタン）誕生。アヴェ国王エドベルト誕生。母シャーリマ・ハーコートの子としてシグルド誕生。
- 9975 カレルレンの手により天帝のコピー「0808191ラメセス」生成。約10年に渡り、調査措置を施される。
- 9978 ジュサイア、ユーガントへ入学。
- 9979 教会医療院による、度産なる過度の副腫が誤認となり、リコの母アンナが死亡する。
- 9981 父ウォン・カーン、母カレンの二子としてフェイ誕生。父エーリッヒ・ヴァン・ホーテン、母メディィターの二女としてリリ誕生。エドベルト世と正紀マリエルの跡継ぎとしてバトル誕生。同年、シグルドの母シャーリマが亡く、その後にシグルドは、実父エドベルトが死と相談会わせる。その後シグルドは、王太子付近衛士としてアヴェ宮中入りを果たす。
- 9982 ソイレント建設の細胞実験により、ソラリスの第3都市市民層に癌が蔓延。若年ながら天才的才能を発揮していたヒュウガは、癌物実験の疑いを受ける。
- 9983 ニサン大教皇エルヴィラ・ファティマとフランシス・ラヴァーン侯の一女としてマール誕生。ジュサイア・ブランシェ、タルクの美男としてビリー誕生。同年、シグルド、ソリスの被験者として指取される。
- 9985 カレン、ミアンに覚醒。フェイの精神接合実験を開始する。カレン、カレルレンと接触し、ラメセスを連携する。ミアンは第2都市民カーラン・ベッカーチを殺害・離合。ベッカーチのIDを取扱った後、ユーガントへ。そこでも知らぬ少女（後のミアン）と出会い。カレンがミアンに覚醒してから10か月後、フェイの暴走によりカレン死亡（現ミアン覚醒）。同年後半、ヒュウガ、シグルド
- 9986 父ニコラ・バルタザール、母クラウディアの一女としてマリア誕生。同年、エレーメツ発生。ジェシー、ラムサス、シタン、シグルド、ラムサスが就任する。
- 9987 宗教シャーカーンによるクーデター発生。バトルとマルは幽閉される。その1ヵ月後、シグルドはソラリスを脱出。メインと合流を果たした後、バトルとマルを脱出する。
- 9990 ジュサイア、ガラーネ初代令官着任前に妻エリザベスを脱出。同年、シタンが守護天使に就任。同年末、マリアの母クラウディア死亡。マリア、普羅父バルタザールによりゼザンへ囚せられソラリスを脱出。
- 9991 リコ、パトリングキングになる。
- 9992 シタン、第3次シャバト侵攻作戦の指揮を取る。その際、ジェシーはガスバル率いる地上ギラ部隊に参戦。同年、ビリーの妹ブリマーラが誕生。
- 9993 ジュサイア、その母もとから疾患する。同年、ソラリスによるエルル大崩壊。同年末、マルはニサンの大教皇に就任する。
- 9994 エリィ、ユーガントへ入学する。同年、シタンはユイと結婚。エドリが誕生する。その後、ジェシーは聖別。
- 9995 バトルのギア「ブリザンディア」完成。初陣を飾る。同年、アズの襲撃により、ビリーの母ラケル死亡。ストーンの勤めで「教会」の修道院に入る。
- 9996 フェイの父カーンがグーフと戦闘、倒されたフェイは、ラハーネ村に落っこちられる。同年、天帝カインの密会を寄り、シタンは地上へ。「シタン・ウヰキ」と名乗る。その後、シェントの要塞と合流し、ラハーネ村に移住する。同年、マリアはバルタザールと共にシェントへ。
- 9997 バトルとシグルド、スレイブゼネラーターの事故により左目を負傷、眼帯を付ける。同年末、ビリーの先代父ジェシー埋む。
- 9998 エリィ、酒蔵会ドライブの取扱により、同朋間に重傷を負わせる。父エーリッヒは、SS統括官を辞任。同年、ビリーは正式なエトーンに就任する。その後、孤兎院を開く。
- 9999 ゲームスタート時。

複雑にからむ組織と勢力
それらは何をなさんとし
どんな結末を望むのか…



約1万年前、生体コンピュータ・カドモニによって創られた「ヒト」は世代を重ねるごとに進化していき、その過程で様々な文明社会を築いていった。しかし、そのすべてが「テウス復活プログラム」によって定められた運命だとしたら…。テウスの復活を切望し、太古より裏側から世界を監視してきたカインと12人のガゼル。彼らが約800年前にソラリスを建国した狙い、そして500年前の大戦の構図や現存する国家ができるまでの経緯は…。ここではそういった国家勢力、組織間の動向や歴史的事実から垣間見える、社会の構造や情勢の変化を解説していく。



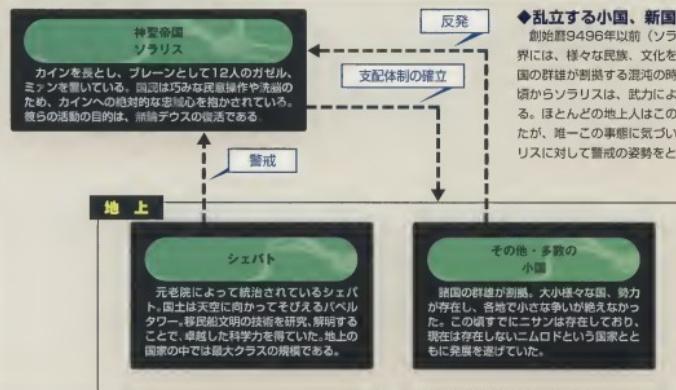
ソフィアの天使像

ソフィアは、生前から、激進な成長を果たしたニサン正教。現在の彼女のほとんどは、この時の教母、ソフィアの活動や行動理念がもとになっているようだ。ニサン大聖堂に描かれた2体の片翼の天使像。人と人が助け合うことで成長が得られる。そんなソフィアの想いが伝わってくるようだ。

地上支配を目論み歴史の表舞台に姿を現したソラリス

数百年前、地上では各地に乱立する小国が、小さな衝突を繰り返していた。そして時は流れ、創始暦9164年（835年前）、水面下で世界支配を策謀し、暗躍してきた天帝とガゼル法院、そしてミアンによって、「ソラリス帝国」が建国される。成層圏より大地を見下すように建造されたソラリスの国土。そこから次々と籠り立つ、強大な力を誇る軍隊。反発する地上の小国、勢力は次々と駆逐され、統制されていった…。ここでは、そのソラリス建国以降の各国家勢力の動向と共に、ソラリス戦役に至るまでの世界情勢を研究、考察する。

835年前の国家勢力

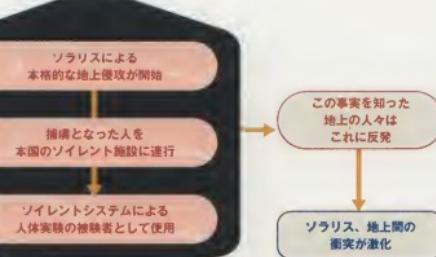


ソラリス勢力拡大による地上国家への影響

この頃のソラリスは、統率された軍隊と卓越した科学力をうしろだに、次々と諸国を制圧し、徐々にその能力を増大させていた。ただソラリスの行動目的は、他の地上勢力のように領有を拡大する等の目的ではなくものだった。

これら武力による他国への侵攻は、すべてM（マーラーク）計画の一環である。M計画とは、人体の遺伝子操作等により、最強の生体兵器・マーラーク（天使）や、超大型移動要塞・メルカバーを創り上げる為の構成材（パーティ）を製造するというものだ。さらにこの構成材は、デウスを復活させるためにも必要不可欠となっている。ソラリスは拉致した人々を、この生体パーティへと送り替えていたのである。

やがてソラリスは計画の早期実現を目指し、地上勢力への武力侵攻を開始。また、人体改造の為の施設である、ソイレントシステムを地上各地に設置はじめた。これによって拉致された地上の人々多くが、ソイレントシステムによる人体実験の被験者として使用



ソラリス要人、それぞれの思惑

ソラリス帝国に君臨する天帝カインと12人のガゼル、そしてミアンは、「デウス復活」という同じ目的を持ちながら、各々別の思惑を抱いている。

カインは、デウスの構成部品となるためのヒトの変革ではなく、ヒトがデウスの構成部品という運命から、解放される為の変革を求めていた。そのため擬似者の出現を待ち、完成したデウスの破壊を密かに願っている。

一方デウスの一部ともいえるミアンは、純粹に「デウス復活」という目的を実行しようとしている。不適合種と判断したヒトを一旦リセットすることによってヒトの変革を促し、さらに強大で完璧な兵器として復活させようとしているのである。ミアン自身はその為に生まれたので、それ以外の目的はない。長い時を経て「感情」が生じたガゼルは、支配欲というものに取りつかれているようだ。地上支配はもちろん、他星系への侵略兵器として、デウスを完成させようとしている。

彼らはデウス復活行為に協力し合っているようだが、ある意味互いを利用しているともいえるだろう。

ソラリス要人の地位と役割

天帝カイン

ヒトの始祖であるといふ絕對的なカリスマ性で、ソラリス臣民を得く、また、ガゼル達への影響力も大きい。

覺醒したミアン

術師者。ただし、内政からデウス復活のための軍事プランに至るまで、国民の実情のほとんどを掌握している。

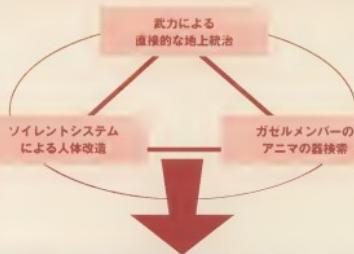
ガゼル法院

今までこそ生体コンピュータのプログラムとなっているが、この後のガゼルはまた肉体を持っている。12人存在する彼らは、カインやミアンの暴力的な政治的サポートをしている。

対等

サポート

当時のソラリスのおもな動き



◆若々と進められる“デウス”復活の準備

当時のソラリスは地上の武力統制を軸に、地上へのソイレンツシステムの設置、ガゼルによるアニマの器探索等のプランが進行していた。しかしソイレンツシステムやアニマの器だけでは、デウスの復活はならない。核となる存外母(エレハイル)が必要なのである。カイン等は、ソイレンツシステムの設置、アニマの器探索に力を注ぎ、すべての用意を終えた状態で母の出現を待とうと考えている。

ソラリス建国までの経緯

ソラリスの母体は、遙か昔、最初の刻にまでさかのぼる。

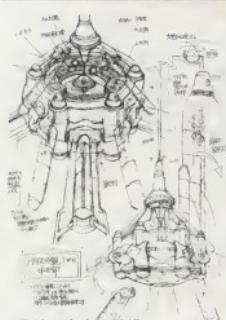
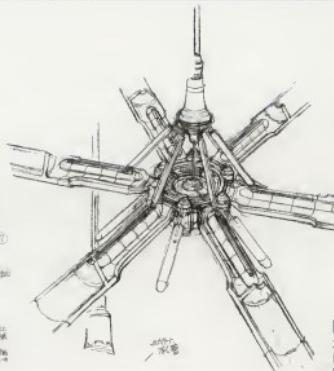
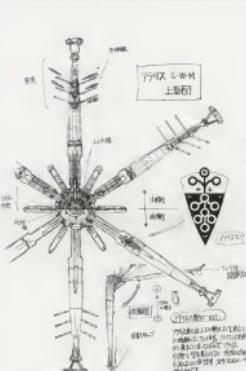
その後、人々の間でカインを現人神と崇める「カイン信仰」なる現象が起こっていた。カインとガゼルは、「我等は選ばれし民である」といった思想を唱え、巧みに民意を操作。徐々に大きな勢力として発展を遂げていった。

その後カイン等は移民船の残骸等を元に、現在のソラリス本土の原形となる居住区を建設したのである。ここを拠点にヒトの研究、改進等を行い、着々とデウス復活の準備を進めていたのだ。

そして835年前、ヒトがデウスの部品として最終段階に入ったと判断したカイン等は、神聖帝国ソラリスを建国。地上人への本格的な干渉を開始した。

成層圏の國土

國土を成層圏に建設した理由は、戦略的な要素が大きかったと思われる。この頃からゲート(障壁)に保護されていたソラリスは、肉眼やレーダーで捉えることができなかつたのである。また、シェバトを除く地上の技術力では、成層圏に存在するソラリスに侵攻するには、まず不可能であった。



■ソラリス本土の建造

太古の技術を結集して建造された。成層圏高度に位置する本土は、まるのように、外敵の侵入の際には閉じた状態となり、戦闘の防衛を構築する。また、ゲート(障壁)を発生させることで、本土の位置を特定されないようにしている。

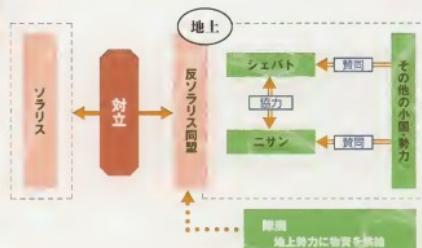
強大な支配に抗うべく地上勢力が蜂起、大戦へ…

ソラリス建国から332年。地上への武力行使が盛んに行われ、ソラリスの地上侵攻は着実に進んでいく。それに呼応するかのように、ますます強まっていく地上勢力の反発。「反ソラリス」という、目的同じくする勢力が徐々に集結し、やがてそれはシェバトを筆頭とした「反ソラリス同盟」を形成するまでに至る。そしてその2大勢力がぶつかり合い、天と地を分かつ武力抗争に発展していくのである。これが約500年前の「ソラリス戦役」である。ここでは当時の組織形態やその動向と共に、大戦の流れを追っていく。

大戦初期

大戦の原因となった ソラリスへの反発の背景

地上人の間で反ソラリスの意識が高まるにつれ、反ソラリス勢力の有力候補として、シェバトが台頭してくる。そして反ソラリス意識が頂点に達した時、シェバトが武力による蜂起を表明。それまで各地で衝突を繰り返していた小国もこれに賛同し、次々とシェバトに集結していく。こうして反ソラリス同盟が結成されたのである。その頃、中立的立場であったニサンはこの争いに巻き込まれ、やむなく地上軍に協力することになる。また、これまで地上勢力を相手に行商をしていた隊商（比較的小規模なもので、バルトの祖先ヨーロッパ、その弟レネが頭領）が、反ソ同盟の兵器他、物資を提供するようになる。

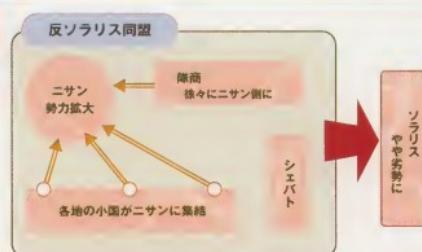


大戦中期

反ソ同盟、ニサンの勢力拡大 戦況も地上勢力が優勢に

戦時中、負傷兵の多くはニサンに収容され、カハリ（信使）による看護を受けた。教母ソフィアの獻身的な難民救済が人々の支持を集め、ニサンはシェバトに比肩する規模の勢力に急成長する。

勢いに乗った地上軍は、徐々にソラリスを劣勢に追い込みつつあった。本土まで侵攻されることを危惧したソラリスは、急速、超大型移動要塞メルカバーを投入し、巻き返しがはかった。これにより戦況は一進一退の膠着状態となる。

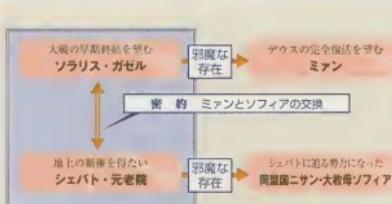


大戦後期

ソラリス内部の不和と シェバトの裏切り

両勢力が激戦を繰り広げる最中、ソラリスではガゼルとミアンが方向性の相違から対立。また、地上でも戦後の地上支配を目指すシェバトが、一大勢力となったニサンを諱んでいた。これにより両国の権力者であるガゼルとシェバト元老院は、ミアンとソフィアの交換という密約を交す。

ミアンはシェバトに引き渡されたが、ソフィアはイグニス防衛戦においてメルカバーに特攻し、絶命した。これは予想外の出来事であったが、結果として、両国にとって邪魔な存在は排除されたのである。



大戦中の各国の動き、その組織と役割

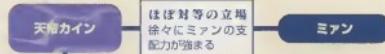
ソラリスという脅威の出現。その脅威を駆逐せんと、それまで小競り合いを続けていた無数の地上勢力は集結し、ひとつの大きな勢力となった。戦いの中でその巨大な勢力は、やがてニサンとシェバトという2つの勢力の派閥に分かれていく。

その背景には組織間の様々な思惑や政治的戦略などが見え隠れする。ここで大戦中の主要国家、ソラリス、ニサン、シェバトの大まかな組織構造や動向を検証していこう。

ソラリス

[動向] 压倒的な武力をもって地上侵攻を開始するも、地上勢力の思わず抵抗に本土中枢までの侵攻を許してしまう。大戦末期、切れりとも言えるメルカバーを投入するが、これも破られ、防戦状態に。

【組織】この頃カインは、すでに「ヒト」の未来はヒトに委ねるべきだと考え、第一線から身を引いていたようだ。そのため、国政のほとんどは側近であるミアン、ガゼルが取り仕切っている。



大戦中、主にアニマの器探索を行う。4人のガゼルが器との同調を果たすも、ラカン等地上軍によって倒されている。

●ミアンとガゼルの確執

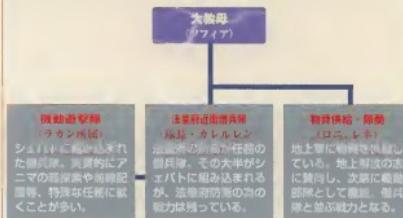
この戦争で、敵対勢力である地上の人の中に疑似ソーリハルの能力（ソーリハルに干渉し、エーテルを使用できる能力）を持つ者が現れ始めていた。これは永きに亘って進化を重ねてきたヒト（アニムス）に巻きついた（能力差は大小様々なが）能力で、アニムス原体であるガゼル法院にはない能力である。

ミアンは、ガゼルよりも疑似ソーリ能力の強いヒトを構成材とした方が、デウスがより優秀な兵器になると考えた。結果、ミアンにとってガゼル法則は重要な存在ではなくなくなったのである。しかしがゼルはデウスの一部となり、外宇宙への侵攻を望んでいる。その為、自分達を無視するミアンが、次第に邪魔な存在となっていた。この方向性の違いが、やがて確執と変化していくのである。

ニサン

[動向] 大戦勃発時、ニサンは争いに巻き込まれ、法皇府の防衛のために戦うことになる。次第に教母ソフィアに賛同する者が集まり、地上解放の為にシェバトと共同戦線を張ることになる。

【組織】ニサン傭兵隊がシェバトを中心とする地上軍に組み込まれる。ソフィアはこれに反対するが、ニサンの純意による決定なので防ぎようがなかった。口ニ等隊長もこれに参加している。



●「アニマの器」奪取の為の特殊部隊の構成

ソラリスのアニマの器探索の情報を得たシェバトは、ニサンの傭兵隊からカレルレンとラカン、隊長の頸領口二を中心とする特殊部隊を編成。ソフィアもこれに同行している。

●口ニとレネが率いる
財團の役割

当初は地上軍相手に商売をしていたロニ、レネは、そのフットワークの軽さから地上軍の補給部隊としての性質が強まっていく。そのため、輸送中の防衛としての努力も強めていく。

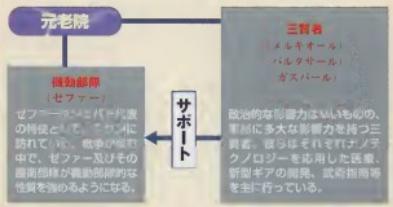
■O.R.ヴェルトール
「崩壊の日」、怒りのままに世界中を破壊したグラーフが駆った機体。デウスの性質を持つ、まさに「悪魔」だ。



シェバト

〔動向〕地上軍を統率するほどの政治力を持っていたシェバト。当初は地上解放を唱えていたが、戦況が優勢になると地上の支配権を欲するようになり、ガゼルとの取り引きを画策するようになる。

[組織] 政治、軍事等はすべて元老院によって行われている。現女王のゼファーも、この頃は前線に出て戦っていた。三賢者も政治的影響力はなく、軍部への技術協力者の立場のようだ。

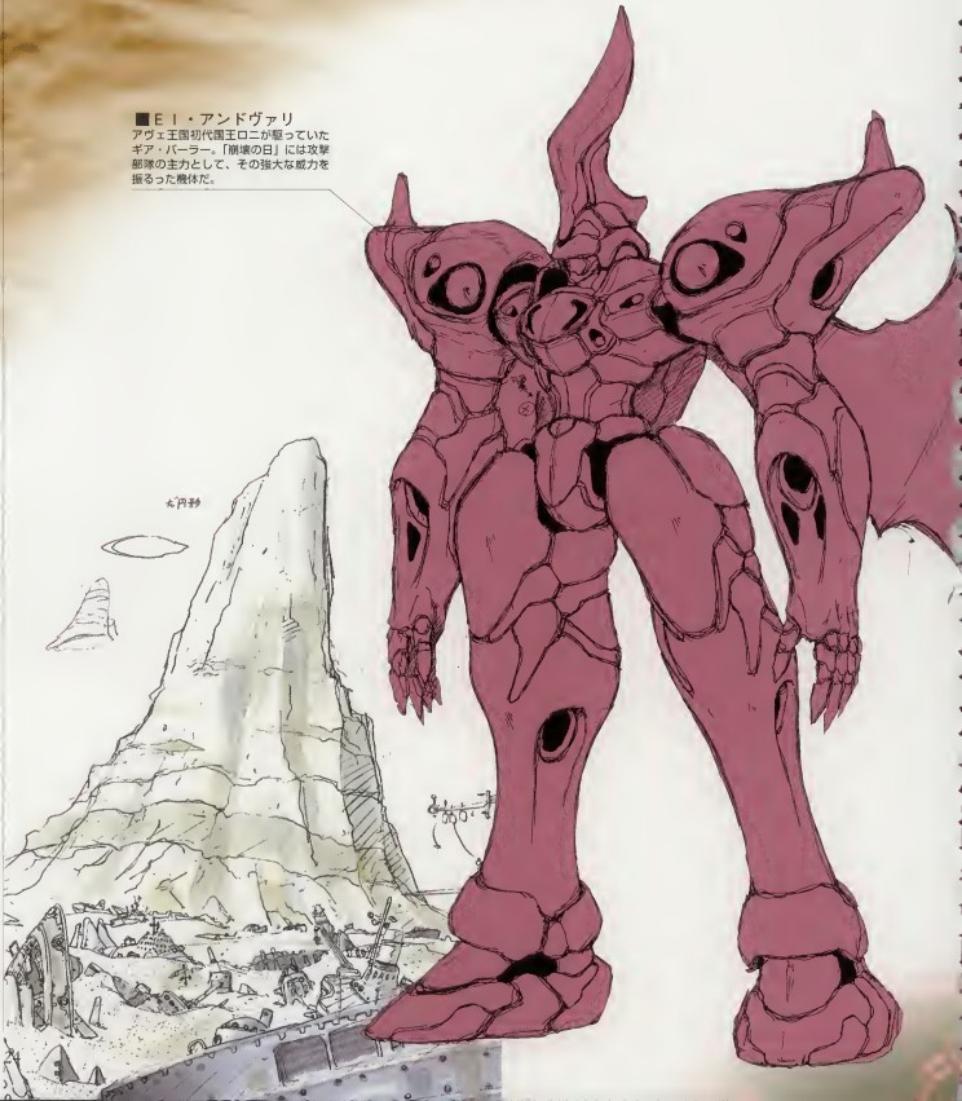


「崩壊の日」と大戦終結

ガゼル法院とシェバト元老院の間で交わされた密約により、ミアンはシェバトに引き渡された。しかしミアンは故意に捕らわれたのではなく、地上にいる接触者、ラカンと会う為に意図して捕らわれたのであった。そしてゾハルの情報を求めてミアンと接触したラカンは、ペツレハムと呼ばれる地でゾハルとの接触を果たす。しかしこの接触は不完全であった為、ラカンはグラーフへと変貌し、後に伝わる「崩壊の日」を引き起こしたのであった。

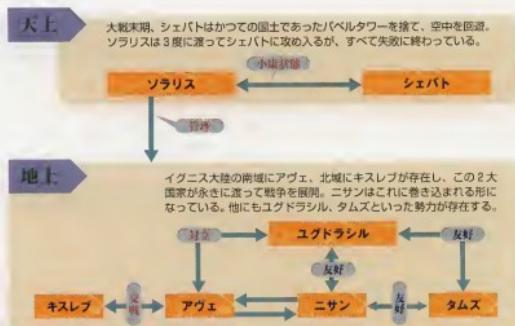
ソラリス、地上を闊歩す彼等し尽くすグラーフと、デウス初期型機動端末ディアボロス軍団。対するヒトは全力をもってこれに対抗し、辛くもグラーフの暴走をくい止める。しかし残った勢力は惨憺たる打撃を受ける（ソラリス、地上間の）戦争は続行できない状態となっていた。こうしてソラリス戦役は、決着を見ないまま終結したのである。

■ E I・アンドヴァリ
アヴェ王国初代国王ロニが駆っていた
ギア・バーラー。「崩壊の日」には攻撃
部隊の主力として、その強大な威力を
振るった機体だ。



現存する国家、その構造と組織

「崩壊の日」、グラーフ率いるディアボロス軍団がもたらした大破壊が、事実上大戦を終結させた。その日より数百年の間、世界規模の復旧作業が行われ、新たな国家や勢力が誕生し、現在に至る。ここでは大戦より存在する国家及び、新たに興った国家の組織形態や國家間の関係、現在の情勢等を解説していく。



「崩壊の日」の後に行われた世界規模の復旧

「崩壊の日」が世界に与えたダメージは度まじいものであった。全人口が1割以下に減少し、國家や文明そのものを崩壊させたのである。生き残ったわずかなヒト達は、永い時をかけて荒廃した世界を復旧し、少しずつ文明を発展させていった。

やがて世界は落ち着きを取り戻し、イグニスと呼ばれる大陸に2つの国家が誕生。ニサンもようやく国家として、再び機能をはじめた。しかし、両国の建国からしばらく時間が過ぎた頃、またも水面下でソラリスが動きつつあったのだ。

ソラリスは先の大戦での失敗から、武力による直接支配は不可能だと判断し、間接的な支配プログラムを施行していた。このソラリスの動きを知っていたのは、大戦で反ソラリス勢力の代表であったシェバトのみで、地上のヒトたちは知らなかったのだ。しかしシェバトは、大戦後に慶應なるソラリスからの侵略を受けた為、地上支配を阻止するだけの力が強っていなかった。

こうしてソラリスが地上支配の準備を進める中、アヴェとキスレブ間で戦争が勃発。地上は再び戦火に見舞われることになるのである。

■グラーフ

「崩壊の日」の後人知れず「」としてグラーフ。しかしその肉体は朽ちたものの、残留思念は生き続け、ヒトに憑依することで現在まで存在し続けていた。常に単独で行動しており、またミアンとも接触しているようだ。



神聖国家

ソラリス帝国

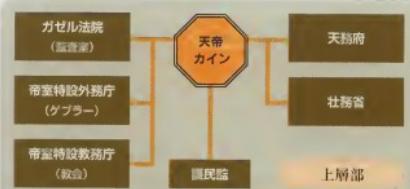
① 国内～各省庁～

■ソラリス紋章

まるで「セフィロトの樹」を思わせるシンボル。この紋章はメルカバーの強力無比な主徳部分にも描かれている。



現在のソラリスの体制



ソラリス上層部・主な役割

■天帝カイン

ソラリスの最高権力者。ミアン、カレルレンの出現により、第一線からその身を引いている。現在ではその天帝という地位も形骸化しつつあるようだ。

■ガゼル法院

SOL9000上のプログラムである8人のガゼルは、天帝の相談役兼政府である護民監（カレルレン）を援助する。護民監が執行した行政を検査する機関。

■護民監

カレルレンが欲している。教会の決定を拒否する権限を持っていますが、資金がなく、形式上だけの裁判権が天帝にあるソラリスでは、実質的な最高権力者といえる。

■守護天使

ゲブラーと教会の長、及び天帝により任命される特設運行官の総称。運行官には各々の職能下において、ソラリス運営にあたるほぼ全ての権限が委譲される。

■天務府

天帝の職務（任命、恩賞、褒美等）を援助する機関。天帝の命により選ばれていたる親衛隊の養成（ユーガート）、国内の各宗教団体の管理も行っている。

■教会・ゲブラー

閣僚的地上支配プログラムの中核をなす組織。教会は地上の情報、満足度等のネットワークを管理。ゲブラーは教会の要請による武力行使を、主に行っている。

ナノテクノロジーの導入による国家復興の効率化

ディアボロスとの攻防によってもたらされた、国土の損壊、人工の減少が甚しいソラリスでは、地上支配よりも國家体制の建て直しが優先されていた。そして復興作業が進行する中で、ソラリスはある問題に直面することになる。それは個性的な物資、及び労働力の不足である。

これら物資や労働力は、当然地上から徵集されることになるのだが、地上人の中に大戦の記憶が残っている為、事を荒立つと武力による衝突が再発する危険性がある。そう判断したソラリス上層部は、先の戦役中に亡命してきたカレルレンを中心とするプロジェクトを発動。それはナノテクノロジーを応用した分子機械に「大戦の記憶の削除」、「ソラリス＝天帝への絶対服従」、「身体的能力の抑制」といったプログラムを組み込み、これを散布するというものだ。この各種能力を抑制する装置（＝リミッター）により、ソラリスの地上での徵集活動がより効率化された。

こうして様々な問題をクリアし、ほぼ完全な形にまで復旧を終えたソラリスは、本格的な地上支配方略を施行するに至るのである。

■ソラリス軍用ギア

様々なオプションバーの装備により、多様な環境、用途に対応できる汎用性の高いギア。これら戦力の大半は、ゲブラーが保有している。

各省庁の役割

社務省	国防軍を管理、運営する。ただし国防軍自体は大戦時に消耗。現在では首都エーメンアンキ警護程度の力しか残っていない。
外務省	外交的に設けられたが、下界では帝室特設外務局（ゲブラー）と教会が对外交渉を行っているため、ほとんど機能していない。
財務省	ソラリス本国内の通商、租税、銀行といった、貨幣流通の管理を行っている。
教務省	国民の教育業務を管理。研究機関を共用している為、天候予報、航空機開発等、一部の産業分野の管理も行っている。
農務省	ソラリス本国の通信業務全般を管理するためのものだが、実際は天務府宣営局がその実権を掌握している。
施設省	第二、三次産業基盤全般と、その流通を管理。大戦後の復興の為に作られた貯蓄局が前身で、現在でも大きな権限を持つ。
市民省	1、2級市民の行う、構好性の高い第一次産業の生産と流通管理を行う。武力による3級市民の管理、運用も行っている。

国民に対する支配体制 管理、統制の構造

新たな地上支配プログラムを推進する過程で、ソラリスは大多数の地上人を労働力として徴集した。増加していく国民を効率よく管理する為に、ソラリスでは国民の居住区を3層に分割している。

1級市民層を純粋なソラリス人の為の階層、2級市民層を中心階層、一般市民の階層、3級市民層を労働者、別名「働きバチ」が生活する階層とした。2級市民層が造られた目的は、3級市民を対象とした「2級市民への昇格制度」を設けることで、3級市民の労働意欲を燃る為である。尚、3級市民が不満の為に暴動を起こすようなことはほとんどない。それは地上から徹底された際、完全な洗脳を受けるからである（希に事故等により洗脳が解ける場合もあるか）。

こうしてソラリスは膨れ上がった人口を管理、統制し、国家としての更なる繁栄を極めるのである。

ソラリス国内・階級別市民層

1級市民層（首都・エテメンアンキ）
「ガセル」と呼ばれる純血のソラリスのみ
住むことが許される

2級市民層（一般区）
3級市民層での労働功績が認められた者が
2級市民に昇格し、ここで生活する

3級市民層
労働者が生活する区域
決められた作業を日々繰り返す、通称「働きバチ」

地上（教会）
教会に身を寄せた細胞や、
僵れた遺伝子を持つ個体を
強制的にソラリスに進行



■ソラリス戦闘ボット
ソラリスは、成綱圖に國家を構えている為、航空技術も非常に発達している。国境準備機の保有数は、主力であるキアと並ぶほど多さだ。

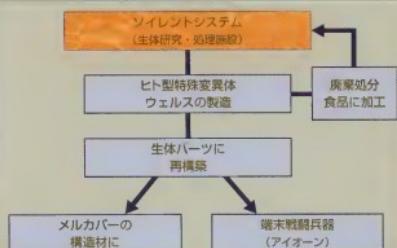
ナノテクノロジーの応用による M(マラーク) 計画の活発化

過去以前から、ソラリスが幾度となく推進してきたM計画。現在進行しているものは、正確に言うと「第5次M計画」である。

大戦時のM計画では、人体実験の為のソイレント施設を地上各地に設置していたが、今次は地上への設置は避け、ソラリス本土にてすべての処理を行うこととなった。これにより、ソラリスという国家及び本計画を地上人に知られずに、計画を進めることができるようになったのである。さらに今次のM計画は、カレルレンガ亡命の際にもたらしたナノテクノロジーの応用によって、遺伝子操作、異種交配等の実験効果が飛躍的に向上し、より効率的に機能するに至った。

また、このソイレント施設は、本来の目的である「デウス搭載艦及び、デウスの戦闘砲未の構成部品の製造」以外にも、ソラリスの支配体制の根幹を支える為のプランにも利用されている。そのプランとは、様々な実験の過程で生まれた廃棄物の被験体を食虫として処理加工し、ヒトがこれらの食品を摂取することで、リミッターを維持する為のプログラムが遺伝子レベルで書き込まれる、というものだ。また食虫だけなく薬品にも同様の処理がなされており、こうして製造された食料、薬品が、国内だけでなく教会を通じて地上にも広く流通しているのである。

M計画のシステム



戦後に創設された 地上支配のための組織

天帝直轄の機関である、帝室特設外務庁（ゲブラー）と帝室特設教務庁（教会）。この2つの機関は、地上を直接的に支配するには困難であると判断したカイン等が、間接的支配を目的に設置したものだ。これらの機関を経済、流通、情報、軍事等に深く干渉することで、地上の情勢を巧みに操作しようと画策したのである。

現在はゲブラーと教会は別組織となっているが、地上間接支配方プログラムの発足当初は帝室特設外務庁のみが設けられ、現在のゲブラーと教会の両方の役割を内包していた。地上での諜報、道跡発掘等の活動時は教会、武力の直轄行使時はゲブラーというように、同一組織内で目的に応じて2つの顔を使い分けているのである。

しかし徐々に地上各地の教会のネットワークを利用した経済、情報活動の比重が増していく中で、これまで地上での外務庁の運営を補佐していた統合参謀本部、各鎮守府（教会施設、工房やこれらを統制する中央教

会の総称）の幕僚部の重要度が増していく。やがてこれら部署が、新たに設置された帝室特設教務庁の管轄下となり、教会として独立したのである。現在教会は、地上の経済、宗教、情報等のネットワークを独占しており、各鎮守府の中央教会堂が実質的な地上の支配を行っている。

一方のゲブラーは武力行使を一手に担うようになり、教会の要請で部隊を出動させる遊撃的な性質をより強めていくことになった。また、これまで各鎮守府の統括官として、教会の命令を取り仕切っていたエレメンツが、教会とゲブラーの組織分裂によりゲブラーに編入。以降、エレメンツはゲブラー統司令官の近衛部隊として機能することとなる。

■ゲブラーの紋章

それぞれ水軍、火軍、土軍を象徴する、3つの盾の付いた櫓が連なっている。ちなみにゲブラーとは慶般（しゅんげん）なる神の力の意。



帝室特設外務庁 ゲブラー

四元統合司令部 統司令官・ラムサス

ラムサスの司令部で、幕僚会議での決定をもとに軍隊を指揮する。ラムサスの近衛隊であるエレメンツ（クリスピア、ドミニア、トロコ、セラフーフ）、また首脳副官としてミアンもここに所属している。

幕僚会議 議長・ミアン

軍令を行う中央統制機関。責任者であるミアンは、ここで様々な軍事プランを立案し、司令部へ提出する。

内局

軍政を行う司令官房、作戦研究を行う作戦室、道跡発掘によって得られるロストテクノロジーの整理を行う、道跡局といった機関が存在する。

統司令官ラムサス（守護天使も兼任）を頂点に構成されている軍事組織。主な役割は地上の監視と処正である。ただ、任務によっては地上勢力への一時的な政治干渉といった、直接干渉をすることもある。

また、ゲブラーは天帝の直轄機関である為、ソラリス政府の法規を執行する権限を持っている。これが通常のソラリス軍との決定的な違いである。

軍務を主に活動するゲブラーの中には、道跡発掘によって得られるロストテクノロジーの整理を行って、道跡考古1～3課（道跡局内）も存在する。ゲブラーがこのような軍事組織らしからぬ部署を擁しているのは、教会とゲブラーが同一組織であった名残といえるだろう。

組織を構成するメンバーは、統司令官の近衛を主な役割とする4人のエレメンツや、幕僚会議を取り仕切るミアンをはじめ、生え抜きのエリートのみで構成されている。これらの人材は、天帝府警署下のゲブラー士官養成学校、ユーゲントで養成されている。

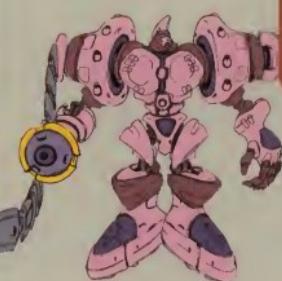
各軍司令部

水軍 火軍 土軍

本部はエレメンツ指揮の下、各鎮守府を統括する機関であった。教会との組織分裂の際に実施されたソラリスの組織リストラによりエレメンツは四元統合司令部に編入された。現在では地上の各鎮守府の管轄を行なう程度である。また風元騎士団は、エルルの癆正により鎮守府自体が消滅。現在は書類上で存在するのみとなっている。

突空3課

ソラリスは武力実行部隊で、完全な武装集団。各軍（水、火、土）の本部はソラリス本部に存在する。直接的な出動要請は法院からなされ、天帝は出動の是非を判断する。





■教会の紋章

羊を模したシンボル。羊は地上人<ラムズ>を表しており、教会(=ソラリス人)は牧羊者<アバレ>として、地上人を善から管理、統制することを目的としている。

帝室特設教務局 教会

教会の前身は、ゲブラーにおいて軍政を担当する一部門として発足した、統合司令部及び各鎮守府付きの幕僚会議である(四元統合司令部の場合は四元總參謀本部、各鎮守府の場合は各軍事憲議部)。

ゲブラー発足当時は、間接的支配とは言いつつ軍事活動に主眼が置かれており、各哥儀部はそれに必要な軍政を司る、軍属と文官による単なるサポート組織であった。しかし当時のソラリスの国力から、程なく流通コントロール等の経済支配策を重視せざるを得なくなってしまった。結果として、それはソラリス本土の復興に關しても、予想以上に有為なものとなつた。

そしてソラリスは経済支配策へ重きを置くことを決定し、地上がある程度復興した場合に技術、資本の立場から現在の経済優位が逆転することを防ぐために宗教(文化)を利用するプログラムに切り替えた。

結果、誕生した帝室特設教務局は、当初ゲブラーの懶れ漢としてどりあえず創設されていた「教会」のシステムをそっくり受け継ぎ、より本格的に運用していく事となり、内部的には各哥儀会議を名称はそのままで、そっくり各地域の教会司令部として流用する、という形で始まった。

またそれに伴い、下界の生産計画を実行させる計画生産課(生産局内)、下界とソラリスの流通を管理する計画流通課(流通局内)下界での生産品と情報の収集が主任務であった突入1課、下界へのソラリスの技術貢与を管理する突入2課(ともに各鎮守府付け)等、経済関係の各組織は全て教会の管轄へと移動した。

現在の統括官は守護天使でもある剣刑人(=ミアン)であり、水元鎮守府内に置かれた中央教会内の教堂を通して、各鎮守府が統轄されている。

その活動内容は、教義を利用した民意操作による文化的コントロール、その波及効果として、高い能力を持った地上人の教会への皈依、自主的な使役が確認される。

また、教会はその教義を利用した巧みな民意操作を行っているわけだが、その副次的な効果として、高い能力を持った地上人の教会への皈依、自主的な使役が確認されている。

四元總參謀本部 統括官・剣刑人

現在は独立した部署となり、剣刑人(=ミアン)の司令部となっている。

内局

各鎮守府

黒元 鎮守府	火元 鎮守府
水元 鎮守府	土元 鎮守府

●水元鎮守府の難反

水元鎮守府は他の鎮守府と異なり、すべての突入課を深海作業用の特務課であった特設水中幹財課の管理課に置いていた。中央教会教皇は、この特設水中幹財課を独自組織として運営。ソラリスからの難反を策謀していた。後に本国から派遣されたいた幕僚内局、計画生産課の派遣役員が、この謀反の情報を本国に報告。ゲブラーによる肅正が行われ、未然に阻止された。

各鎮守府内の組織

幕僚部

本来は幕僚部の幕僚として軍政を行う幕僚として存在していたが、教会独立の際に軍から分離。地上の経済と情報を管理する。

内局

地上の経済節の監査等を行う主計局、地上の生産計画全般を管理する生産局、地上、ソラリス間の流通全般を管理する流通局が存在する。

計画生産課

計画生産2~5課まで存在、参謀本部生産局の管轄で、地上の生産計画と実行を行う。

突入1課 (教会施設)

各地に設置された教会施設、地上での生産品の回収や、情報収集を行う。

突入2課 (教会工房)

ソラリス本国が管理する技術の一部を、地上人に有償で貸与している。



■ニサンの紋章

「光」のモチーフは、宗教のシンボルや聖堂等の建築物の装飾に多く用いられている。

教義の賛同者によって栄えた 「ニサン正教」の総本山

ニサンは、宗教団体「ニサン正教」の教母を長とする宗教共同体である。数百年前までは「ニサン教」という汎神宗教で、教義や体制等、現在とは大きく異なるものだった。しかし、ソラリス戦役勃発の前年に大規模な教義、体制の改革が行われており、この時に「ニサン正教」と改名。現在のニサンの母体となつたのである。

ニサンは、「ニサン正教」発祥の地であり極道の総本山である法王府と、そこを中心とした広大な居住区で構成されている。

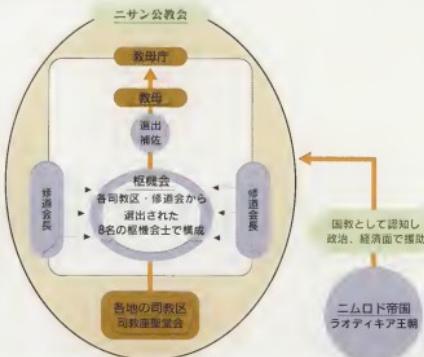
「ニサン正教」の教えはアヴェ、キスレブをはじめ世界中に広がっており、各地に存在する教会には、法王府と同様に多くの人々が集まり、共同生活を営んでいる。これら各地に存在する「ニサン正教」の共同体は、「司教区」と呼ばれている。

また、布教及び修道を目的とした人々が集まるニサンでは、共同体という性質上、國家組織のような政治的機関は存在しない。そこがソラリスの教会との決定的な違いである。

ちなみにシャーカーンが探している碧玉要塞（内部にはギア・バーラーを搭載）は、実はニサン大聖堂の地下、大墓廟に眠っている。



ニサン教（約550年前）



教母の叙任を巡る

権機会の権力争い

現在、ニサンの教母は世襲制となっているが、当時は別な方法で選出されていた。各司教区の代表者、権機会卿が擁立する複数の教母候補者の中から、権機会会議によって選ばれていたのである。

この教母選出は、権機会士同士（司教区同士）のパワーゲームの場であり、水面下では各派閥間の対立もあったようだ。こういった争いは、本人の望みを望まざるに拘わらず、教母候補者、関係者達を巻き込んでいた。約500年前、有力であったペヌエル修道会に隸属されていたエレハイムも、その権力闘争に翻弄された一人である。

創始暦9453年

ニムロドの介入による旧ニサンの最盛期

「ニサン教」の発祥は、現在から約900年前にまでさかのぼる。開祖アドリエルによって開かれた「ニサン教」は、現在よりも一層、国家宗教的な色合いが強いものであった。

当時のニサンには、全ての行政を司るニサン公教会という最高統治機関が存在していた。その中でもいえるのが教母院である。教母を首長として、行政のサポート機関である権機会を中心構成された教母院は、「ニサン教」全ての教会の統括を目的とし、機能していたのである。

そして発祥から約370年、当時ニサンの近隣に位置していたニムロド帝国が、国教として「ニサン教」を迎え入れる。これは帝国政癡の一環としての、領有拡張が主な目的であった。こうしてニムロドは、司教の為の政治的、財政的援助を行い、ニサンはここに宗教体としての鼎盛期を迎えることになった。

創始暦9487年

ラオディキア王朝とニサン教が対立

政治目的で「ニサン教」を自国の公教とし、ニサンに様々な援助をしてきたニムロド帝国。当時の国王であるクセル・ラオディキア大帝は、ニサンに援助を行うことと引き換えに、各司教区の司教の叙任を執り行う権限を得ていた。

やがてクセルは、「ニサン教」の利用による民衆の思想統一をより効率的かつ確実なものにする為、王朝のシンバ（支持者）を教母とするこを考えるようになる。こうしてクセルは、公教会に対して教母の叙任権をも求めるのであった。

しかし公教会側はこれに強く反対。あくまで教母は、ニサン枢機会から選出されるべきであるという姿勢を固持する。

対する二つの下側は、教母叙任権を持つ司教区の代表を懷柔しようと、各地の司教区に圧力をかけはじめた。これを重く見たニサン枢機会は、やむを得ず筆頭会士をたて、枢機会内の体制変更を行うことになる。

筆頭会士に選ばれたのは、當時最も有力であったペヌエル枢機卿で、教母叙任権の権限が彼に一任されることになったのである。

以後、ニムロドはペヌエルを懷柔しようとするが、他の枢機卿のサポートにより、ニムロドの介入は阻止されたのだった。

ただ公教会の内部には、教母叙任をペヌエルに一任することに反対する者も少なくなかった。

創始暦9490年、旧ニサンの衰退

5年後、「ニサン正教」として復興

ペヌエル修道院襲撃事件の後、筆頭会士を失ったニサン公教会では、これまでの教会内部の不和が表面化していく。その後教会改変が起こり、旧ペヌエル会派と公教会の2つに分裂してしまう。

そして、程なくして突如起こったラオディキア王朝の瓦解の余波で、公教会は宗教組織として機能しなくなり、衰退の道をたどることになった。

一方、修道院襲撃、教会改変の抗争から逃れた旧ペヌエル会派は、現在ニサンが置かれていた地に移り住み、「ニサン教」の再建に向けて歩み出そうとしていた。

だが教母を失いたい状態ではそれもままならず、旧ペヌエル会派は日々修道に囲まれる。やがてジーコリンデに伴われ、かつての教母候補ソフィアが会士達の前に姿を現したことで状況は一変、急速公会議が開かれ、衰退した公教会と旧ペヌエル会派は統一される。

そして、ジーコリンデ及び旧ペヌエル会士の推挙によって教母をソフィアとし、教団名を「ニサン正教」と改名。教体と組織的根本的改革を行い、司教座聖堂（現在のニサンにある大聖堂）の建設に着手。教団として新たな第一歩を踏み出したのであった。

しかしその翌年、ソラリス戦役が勃発。諸國からの難民を受け入れることによって、徐々にその規模は拡大していく。そして争戦勃発から数年後には、シェバトに比肩する程の一の大勢力となつた。

戦後～現在

徐々に確立する体制

ソラリス戦役末期に起こった「崩壊の日」により、ニサンを含むほとんどのが壊滅状態に陥っていた。

そんな状況の中、ニサン教母補佐官ジーコリンデの尽力により、ニサンは共同体として再構築する。

この頃、現在のニサンの中枢である法王府ができ。以降、教母は世襲性となつた。その活動も修道及びその教育を主とし、司教も含めた政一切に関与しない宮殿となり、現在に至る。

この点が「ニサン教」の時代と大きく異なる点といえるだろう。

クセル大帝の策略による

ペヌエル修道院襲撃

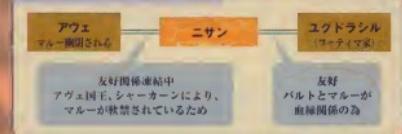
枢機会の反発に業を煮やしたクセルは、枢機会筆頭会士であるペヌエル及び、公教会側が擁立する教母候補、ソフィアの撤退を計画する。

クセルはこの計画の為に、傭兵による暗殺部隊を組織。部隊のリーダーは、傭兵の中でも特に冷酷なカルレンであった。暗殺部隊は密密集団を装って、ペヌエルの修道院来訪を機に襲撃を決行。この時、修道院への侵入を手引したのは、公教会内の反ペヌエル派である。

この襲撃事件によって、ペヌエルをはじめとするソフィア擁立派のほとんどが死亡。しかし当のソフィアは、ペヌエルの姫であるジークリンデと共に行方不明となってしまった。



現在のニサン周辺の情勢

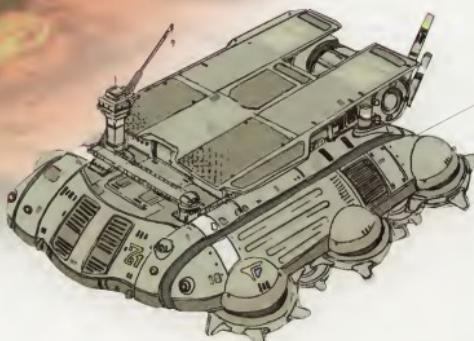




■アヴェの紋章
アヴェの象徴であるファティマの碧玉を、両手で掲げているかのようにシンボルと見える。

大戦の英雄、ロニ・ファティマによって興された王国

「旗塗りの日」に、人類の存亡を賭けて戦った地上勢力の主力部隊。アヴェは、その主力部隊のリーダー的存在であったロニ・ファティマが、いつかまた起るであろうソラリスとの決戦に備え、興した国家である。アヴェはファティマ王朝によって治められており、代々王家の血筋の者が王位を継承してきた。しかし12年前、当時のアヴェ国王、エドバルトⅣ世とその王妃マリエルが、ゲブラーへの協力を拒んだ為に宰相シャーカーン（その正体は教会、イグニス教区の大司教）に殺害される。その手に政治権限を握りし、国王となったシャーカーンはゲブラーと結託。強大な軍事力をもって、劣勢に追い込まれていた戦況を五分にまで回復させたのである。現在も着々とその領有を広げており、また埋沒している遺跡資源の発掘にも力を入れている。



■アヴェ輸送船

アヴェは国内の大半が沙漠である為、大型帆船船もしくは輸送船のほとんどが、推進装置としてホバー機を開発している。

アヴェ周辺の情勢



ファティマの碧玉 ～隠された巨人の伝説～

初代国王ロニは、来たるべき大戦に向けて移民船文明の遺物、碧玉を収め神の力を持つ巨人、ギア・バーラーを祀った。そしてこれらアヴェの至宝のありかは、代々王家の者にしか知られなかつたのである。

シャーカーンはこの宝を狙い、同じくファティマ家の血を引くニサンの教母、マルーを誘い出し監禁。シャーカーンへの政権交代以前は友好であったニサンも、現在は教母を人質に取られた為、監禁体制を取っている。

ファティマ家の忘れ形見 バルトロメイ・ファティマ 復権への道

12年前シャーカーンは、ファティマの碧玉の裏を聞き出され为にエドバルトⅣ世とファティマの血族を拷問。自白剣の適用を前に、エドバルトⅣ世と当時のニサン教母エルヴィラは自害する。残った王族も、ことごとく死亡。その中でエドバルトⅣ世の息子バルトと、エルヴィラの娘マルーは生き残るが、碧玉の尋問の対象となり監禁されることになった。その後、先王の臣下であったメイソン、

青年騎士シグルドの働きによって救出され、現在に至る。現在はバルトは、砂漠にてアヴェ軍の輸送部隊を狙う、潜砂海賊の辰となっている。その行動目的は、シャーカーン政権からアヴェを奪還し、父が遣して「アヴェを王政から共和制にする」という遺書を果たす為である。つまりこの海賊行為は、アヴェ奪還計画の為の兵器等の確保による、軍備の増強を目的としているのだ。

12年前

アヴェ宰相シャーカーン
クーデターを起こす

ギアラード
草薙の刀を鋒き

エドバルトⅣ世死亡。
その息子バルトロメイも
捕縛される

ギアラード
メイソン等の
街をパルト攻出

ユードラシル奪取

現在

シャーカーンを打倒し、先王の祀継を達成する
アヴェ砂漠で海賊活動を続けていく



かつて強大な力を誇った大国も 今では見る影もない

先の大戦で反ソラリス勢力の要であったシェバトは、バベルタワーを本土とする地上最大規模の国家であった。しかしディアポロスの侵攻を回避する為、バベルタワー頂上のブロックに一帯の国民を収容。これを塔から切り離して戦闘空域から離脱し、「崩壊の日」をしのいだ。

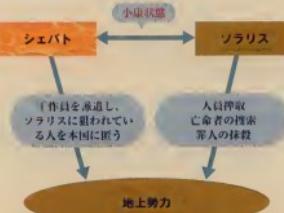
そして488年前、カレルレンが、大戦時にシェバトの機動部隊（厳密に言えばシェバト軍に組み込まれていたニサンの傭兵隊）に所属していたという経験を利用し、シェバトに来訪。すでに天帝との接触を果たし、ソラリスの上層部までの縛りつめていたカレルレンは、ゼファー、元老院等に命延措置を施して逃亡。同年、ゼファーが女王の座に即位し、以降現在に至るまでシェバトを統治している。

現在シェバトは、アクメと呼ばれる多島海エリアを中心回遊しており、頻繁に工作員を地上へ送り込んでいる。工作員は、何らかの原因でソラリスに追われている人々（亡命者等）をシェバトに導き、彼等を反ソラリス軍の戦力として徴用している。元老院は、未だに地上支配の悲劇を捨て切れずにいるのである。

■シェバトの紋章

バベルタワーを離れ、青い空を浮遊する国土。そんなイメージを象徴したシンボルである。

シェバト周辺の情勢



■シェバト軍用ギア

シェバトの兵器群は、ソラリスの中にも優秀な性能を有している。しかし現在は、慢性的な物資不足の為、ほとんど生産されていない。



3度に及ぶソラリスの侵略

現在のシェバトはソラリス打倒を繰り返すが、対抗するほどの戦力が残っていないという現状だ。これは3度に渡って行われたソラリスの侵攻が原因である。侵攻の目的は、主にシェバトが保持するギア・バーーーと、エクスカリバー等の移民船文明の兵器類を奪取することで、三賢者の活躍やゲートの廻りによって、

消耗していく軍事力

侵攻はすべて失敗に終わっているが、結果としてシェバトの戦力が大幅に消耗してしまう。これはシェバトの国土が空中に孤立した状態だった為、物資の補給が不十分だったのが原因である。結果、シェバトは消耗していくが、ゲート攻撃が難解である為攻めあぐねている。



■キスレブの紋章

キスレブの発達した工業と軍事。國家の体裁を表しているシンボルといえるだろう。

500年前の戦場跡に建国 優れた科学力を持つ都市国家

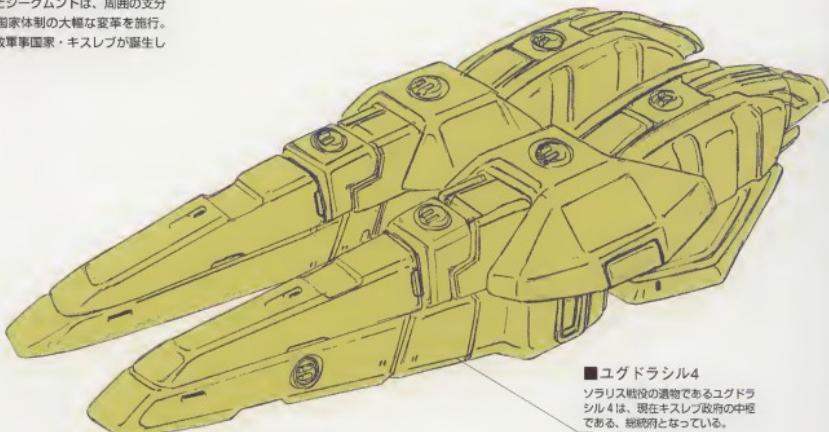
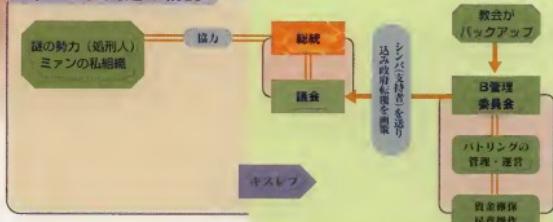
大戦後、遺跡から古代の戦艦を発掘したロニは、これをノアトゥンの地に運び、改修するよう部下に命じた。その目的はソラリスとの決戦に向けての準備である。

改修作業が続中、戦艦自体が大規模なものであつた為、作業に大勢の人手を投入することになる。そしてヒトが巣まることで、次第にこの施設を中心とした物資等の流れが発達し、小さな町として発展を遂げたのである。その後、更に古代文明の原子炉の発掘、運用により、次第に都市として発展していくことになる。

程なくしてソラリスが、地上人へのリミッター措置を実行。また、この都市の急速な発展に目をつけたソラリスは、そこに教会の下部組織である委員会を派遣する。委員会の働きで都市は統制されていき、やがてキスレブという連邦国家が誕生するのである。

時代は流れ、アヴェ、キスレブ間の戦争が勃発。ここで一介の兵士であったジークムントが頭角を現し、異例の出世を遂げる。そして遂に總統の地位にまで上り詰めたジークムントは、周囲の支分国をまとめ上げ、国家体制の大転換を施行。こうして現在の帝政軍事国家・キスレブが誕生したのである。

キスレブ周辺の情勢



■ユグ ドラシリ4

ソラリス戦役の遺物であるユグドラシリ4は、現在キスレブ政権の中堅である、総務府となっている。

たびたび現れてはキスレブに協力する

グラーの軍事介入によってアヴェの兵器群が強化され、キスレブは技術面で大幅な遅れをとっていた。その技術格差を是正する為、ジークムントの号令のもと独自のギア開発プランが発足する。その新技術開発の助勢をしていたのが処刑人(=ミアン)である。処刑人は、過去にヴェルトールを一時貸しており、キスレブはこの機体構造を研究することで飛躍的な技術進歩を果たしたのだ。こうしてキスレブは、独自のギアを生産するに至ったのである。その後処刑人は、キスレブにゲ

謎の“処刑人”の目的

トキーパーを供与。更なる助力を得たキスレブは、ゲートキーパー搭載能ゴリアテを建造する。この時点でキスレブは、アヴェとの技術差問題を解決したのであった。

処刑人の目的は、両国の軍事レベルの均衡保持による戦争の長期化、そこから得られるヒトの能力データを収集することである。また両国を戦わせることによって、デウスの部品としてヒトの更なる変革を促す目的もあつたようだ。

委員会の役割と陰謀 教会との関係は?

かつてはキスレフを統治していた委員会。教会の下部組織である彼らは、ジークムント政権が確立した現在も存在し、復讐を狙って政府の中核に委員会の人間を送り込んでいる。

では何故ジークムントは政治体制移行の際に、むしろ邪魔な存在といえる委員会を放逐しなかったのであろうか。それはバトリングの運営を継続させる為である。バトリングは、政権移行の前から委員会によって運営されており、国家経済の根幹を支えていた。現在、政務が移行してからも、ジークムントはこれら経済波及効果やデータ収集、バトラーの軍隊登用による軍部の強化等を重要視。その為、結果として委員会を放逐できなかったのである。このバトリングによって得られた様々な戦闘データは、政府のみならず、委員会を通じて教会にも送られている。

近年、バトリング運営によって再び議会でも影響力を持つようになった委員会は、過去に政府転覆計画の一環として亜人排斥政策を推進している。多くの人種が混在するキスレフでは、亜人の割合も少くはない。委員会は彼等亜人の反発、蜂起を煽ることで、ジークムント政権を失脚させようと画策したのである。しかし、この狙いは思ったような結果が得られず、現在は小動態となっている。

■キスレフ軍用ギア

キスレフの軍用ギアは、犯人によって贈与されたウェルトル、バトリングから収集した各種データの研究によって開発された。

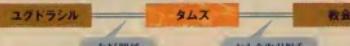


海上都市 タムズ

広大な海のエリア・アクヴィを中心 活動する自由交易都市

タムズは多島海エリアを回遊する巨大船である。その規模は大きく、ひとつ都市といつてもいいほどだ。住民達は艦長によって統率されており、海底資源や漁師から発掘した遺物を引き上げるサルベージ活動を生業としている。この海域では、引き上げた物資を巡っての血なまぐさい争いも多く、ほとんどの船がなんらかの形で武装している。ただタムズは争いことを好まず、主砲などを備えているものの長い間使っていない。ギアも多数保有しているが、これらはあくまで深海作戦用で、戦闘には使用していないようだ。同じ海の男としてバトルと意気投合し、両勢力は以後友好関係となる。

タムズ周辺の情勢



大規模なサルベージ計画に隠された

教会の目的

教会から依頼された大規模なサルベージ計画は、ゼボイム文明の高度な科学技術を得る為のものだった。その背景には、アクヴィの

中央教会を中心とした教会のソラリス離反計画が存在。ゼボイムの技術を解明することで、ソラリスを出し抜こうとしたのだ。

[アヴェ・キスレブ間戦争～戦乱の中の均衡～]

**争いの原因、目的も忘れ
日々衝突が繰り返される…**

アヴェ、キスレブ間戦争が勃発したのは、正確な記録が残っていない為確定できないが、約300年前といわれている。その戦争原因はイグニス大陸の領地を巡ってから、それとも思想の違いから起こった民族紛争か、いずれにせよ今となっては不明である。かつてはイグニス各地で大規模な戦闘が展開していたが、現在は国境付近の邊境を巡っての小競り合いが、各地で起こっている程度。互いに出方を伺っているといった状況である。

12年前～現在
～戦況は逆転、激動の時代を迎える～

[12年前] アヴェ国王死去・和平消滅
アヴェ、キスレブ間の和平成立直前、当時のアヴェ宰相であったシャーカーンがクーデターを起こす。この賭エドバートをはじめとする、アヴェ王族のほとんどが殺害され、和平交渉は白紙となってしまう。

[11年前] ゲブラー、アヴェに駐留基地建設
アヴェの政権を掌握したシャーカーンは、ゲブラーと軍事同盟を結ぶ。ゲブラーはアヴェ王都、フレイダーリクに駐留基地を建設し、アヴェへの強力な軍事サポートを開始。キスレブ侵攻の準備を進めていく。

核戦争、世界大戦、崩壊の日…。これまで幾度となく絶滅の危機を乗り越えてきたヒトという種。世代を重ねることで、ヒトは身体的、潜在的能力を向上させ、テウスの構築素材としての完成形態へと近づいていく。こうしたヒトの変革期には、必ずカインやガゼル達、そしてミアンが動いていた。そして現在、イグニス大陸では大規模な国家であるアヴェとキスレブが、国境地帯で武力抗争を展開している。この戦争がいつ始まったのか、その原因は何なのか、今となってはそれすら分からない。しかししその陰には、やはりソラリスが暗躍していた…。

約300年前（開戦当時）～13年前
～発掘資源の差でキスレブが優位に～

[開戦当時] 一進一退

開戦当時、アヴェとキスレブの軍事力はほぼ同等であった。その為、戦闘の大きな変化もなく、一進一退を繰り返していた。両国はこの状況を打破すべく、道筋整備に力を入れるようになる。イグニス各地で遺跡発掘が行われるようになると、道筋文明の解明も盛んに行われる。両国の技術レベルは大幅に躍進。産業や経済にも大きな影響を及ぼしたのであった。

[14年前] アヴェ劣勢の中、和平が確立

両国の遺跡発掘競争が激化する中、ソラリス戦役時の戦場後に建国されたキスレブは、地下に埋没する大戦の遺物を研究、改修することで、大きな技術進歩を果たす。これによつて、アヴェ劣勢の様相を見せる。しかし決して目的もなく、ただ争いを続けるこの状況を憂えた当時のアヴェ国王、エドバートIV世は、キスレブとの和平を推進。和平成立直前まで漸ぎあけたのである。

アヴェ・キスレブ以外の勢力の動き

ユクドラシル

潜水艦ユクドラシルはイグニス西端のアジトを拠点に、アヴェ領有内の砂漠で活動する海賊船である。頭領はアヴェ王家の生き残りであるバルトで、その目的はアヴェ王都の奪還だ。現在はアヴェ軍輸送部隊等を襲撃し、兵器や物資を調達。アヴェ奪回の機会を伺っている。

ニサン

アヴェ王族とは血縁関係にあり、友好的であったニサン。しかし現在、その国交は断続状態にある。これはアヴェ宰相シャーカーンがアヴェの至宝を狙い、ニサンの教母マリーを軟禁した為である。また、マリーの親戚にあたるバルトの海賊組織とは、友好関係を保っている。

シェバト

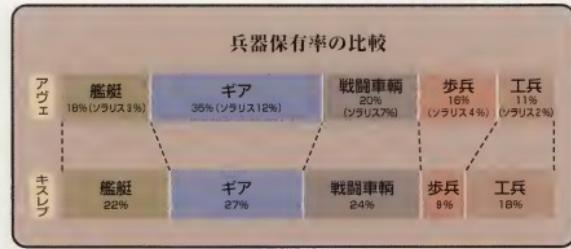
シェバトは地上勢力に一切干渉していない。これは現在、地上が完全にソラリスの管理下に置かれているからである。つまり地上に接触するということは、何らかの形でソラリスに攻入の隙を与えるということなのだ。最悪の事態を避ける為、シェバトは警戒態勢をとっているのである。

ソラリス

アヴェに加担しているゲブラーと、キスレブの政治中枢に入り込んでいる教皇を統括するソラリス。戦争勃発時から戦争を長期化させる為、両国の軍事バランスの均衡を保つ等、様々な工作を働いている。アヴェ、キスレブはこの事実を知らないまま争い続けている。

「大艦巨砲主義」の時代と ギア運用による戦術転換

開戦当時、地上にはギアと呼ばれる兵器は存在しなかった。「崩壊の日」以後ソラリスが実施したりミッター処置によって、ギア自体の存在とその運用技術全般を、地上から完全に隠蔽したからである。ただ遺跡発掘部隊は開戦当時から行われおり、発掘された遺物を研究することで技術の進歩もあった。しかしギアの技術だけは、当時の科学力では解明できなかったのである。こうして地上は大型艦艇を主力とした、「大艦巨砲主義」の時代を迎えることになる。この時代は数百年間続いた、約20年前、ようやく地上にギアが出現するのである。ギアはこれまで主力だった大型艦艇に代わって、瞬く間に両軍に普及。劇的な戦術転換を迎えた。そして、それに伴い遺跡保護の争いも激化していった。



アヴェ所有兵器の傾向 ソラリスの高性能ギアの輸入

これまでアヴェは、砂漠という惡条件から遺跡発掘部隊を含む工具が少ないのはこの為である。しかしギア一介後は、地上ではまだ少ない大規模な空中戦艦、ギスレフ軍とは出力／火力面で大きな聞きがある。高性能ギアを中心とした兵器の輸入が行われた。これによってキスレフ軍との物量差は解消され、更にソラリス製兵器群の性能により実質的に大幅な戦力格差を持つこととなったのである。



■ソラリス軍駐留基地
アヴェ王都に建設されたゲブラー基地は、ソラリスの地上施設としては、最大の規模を誇っている。

キスレフ所有兵器の傾向 豊富な資源でバランスよく

遺跡発掘技術が発達していたキスレフには、発掘作業を主とした工兵が多い。また、発掘資源も豊富で軍事工業も発達していた為、兵器生産ラインが確立されており、艦艇、ギア、戦闘車輛といった兵器がバランスよく生産されている。現在、アヴェ駐留のゲブラー軍との兵器開発技術の格差を解消する為、ギスレフ独自技術による兵器生産が進行中である。特に主力となるギアと、ゲブラーの空中戦艦に対抗しうる艦艇の開発に、心血を注いでいるようだ。



■キスレフ軍戦車
戦車技術が発達しているのも特徴。アヴェの砂漠戦でギアの後方支援兵器として、効果的に運用されている。

両国に介入するソラリス 一体その目的は…?

ソラリスは、ゲブラーをアヴェに、教会をキスレフにそれぞれ関与させている。また、両戦が長期化し、両国の戦争目的が希薄となってきた20年前、教会を介してイグニス全土にギアを流通させたのもソラリスである。こうした活動によって両国の軍事バランスの均衡を保ち、戦争を継続させているのだ。実は、これはソラリスによって推進されている、M計画の一環なのである。先の大戦で「極端状態（=戦争）に直面した時、ヒトは変革することを確信したソラリスは、新たに戦争を勃発させ、継続させることで異なるヒトの変革を促そうとしたのである。また、地上の情勢を不安定にすることで、ソラリスという国家の存在と、地上での活動が公にならないようにしている。

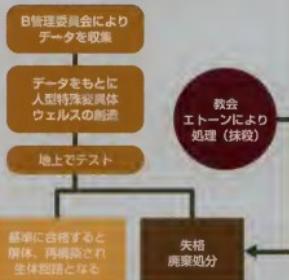
地上はソラリスの実験場なのか？

現在イグニスで起こっている戦争やキスレフのバトリングは、ソラリスの生体兵器を生み出す為の実験場と化している。

戦場やバトリングで得られた生体、戦闘データは、遺伝子操作及び異種交配等の人体実験に使用される。この実験によってヒト型特殊変異体ウェルスが生成されるのである。ウェルスは地上でテストされ、合格したもののだけが解体、生体回路に再構築され、人體融合ギアやデウスマード兵器の構成素材に使用されるのである。

またこれらは実験は、アニマの器に同調できる優れた生体（法院の肉体）を生み出すことが目的でもある。

例：キスレフのバトリング

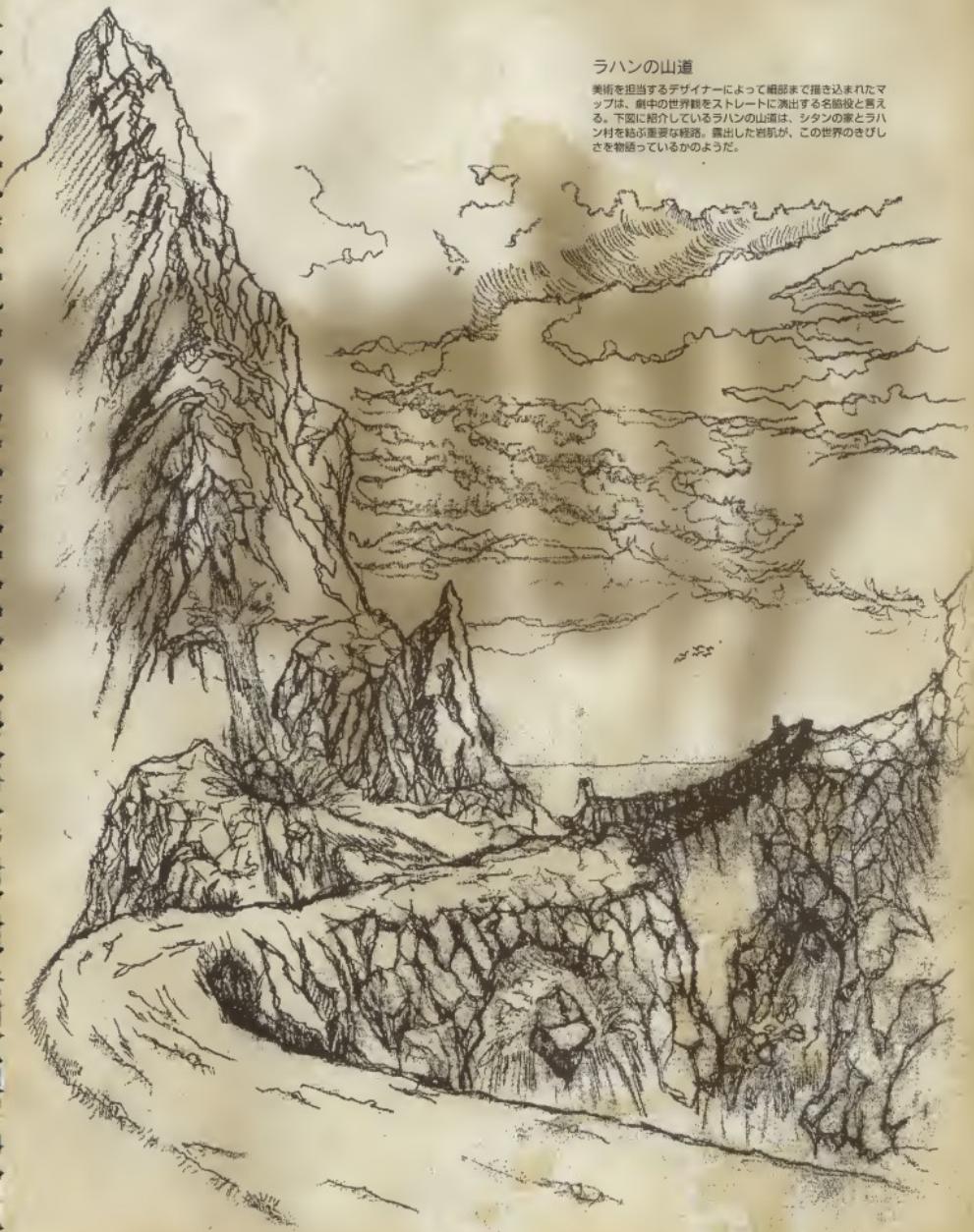


再構築されたワールド・マップから、
劇中世界を捉え直す。
“Xenogears WORLD ATLAS”
すなわち、“早引き地図帳”

新版の地図をもとに、ゼノギアスの舞台となった世界を地理的観点から探る。ゲーム中には、それほど意識されなかつたであろう標高差についても比較検証。また、主要な国家の設定イラストから、その文化・風俗の解説を付した。

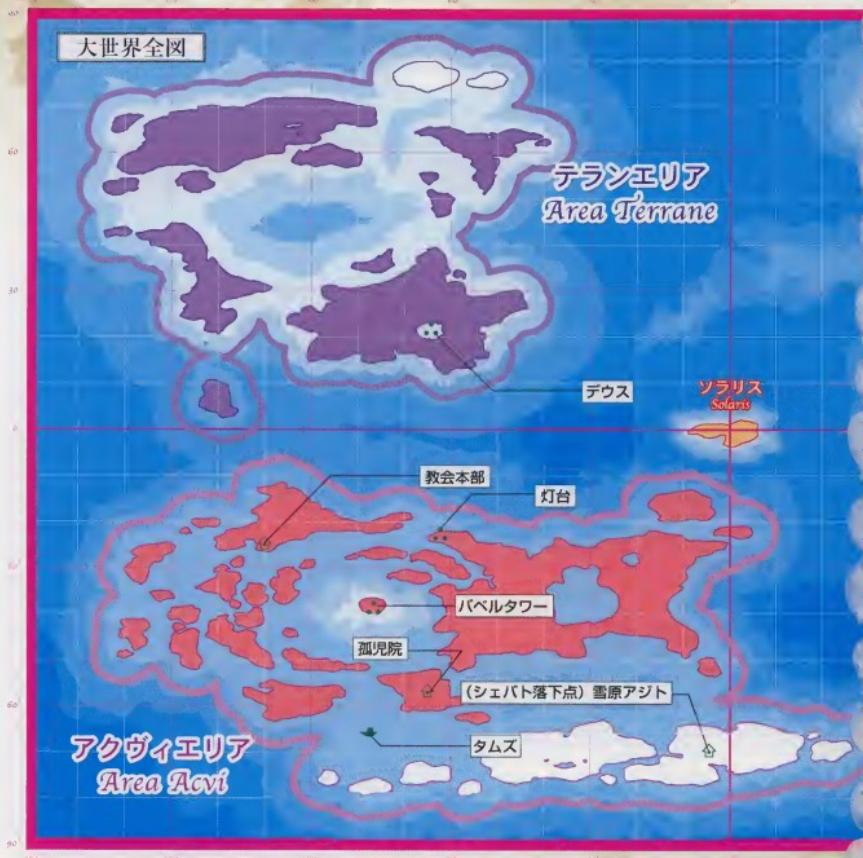
ラハンの山道

美術を担当するデザイナーによって細部まで描き込まれたマップは、劇中の世界觀をストレートに演出する名脇役と言える。下図に紹介しているラハンの山道は、シタンの家とラハン村を結ぶ重要な経路。露出した岩肌が、この世界のきびしさを物語っているかのようだ。



[概論]

まずは以下の基本地図を見渡してほしい。正距円筒図法によって表されているため、両極地方に若干の縮尺の誤差があるが、この世界全図によってこの星の大まかながたちは掴んでもらえると思う。4つのエリアに大別されているのは、ソラリスの統治による分割である。が、大陸の分布を見ても、経度・経度0の線によって大まかに4つに分割できる。陸地に関しては極力地形的な情報を排除しているが、これは、都市などのランドマークの分布を、まずこの図でもって確認するためである。高低差についてはP42~43を、地形や文化などを含むさらに詳細な情報に関してはP44からの各国図説を参照して欲しい。ここではまず、この世界を大きく分かつ4つのエリアについて解説しよう。



■イグニスエリア

イグニスと呼ばれる、この世界最大の大陸を中心としたエリア。大陸の周囲にはニサンやサンドマンズ島などの島嶼が点在し、また大陸物の分布からは、遡る過去には現在のおよそ1.5倍程度の陸地からなる巨大大陸であったと推測される。大陸はキスレブとアヴェとの2大陸に分かれており、中央平原およびその両端にそびえる山脈の稜線を国境線としている。なお、この2大陸は数百年の経きを経て対立関係にあり、国境線付近は常に緊張状態を保っている。大陸内部はそのまま砂漠となり、その周囲を肥沃な高原地带や山脈が取り囲む。主たる都市は大陸内部に、そして海岸近くには多数の小規模都市や港が開港とともに点在している。気候帶としては、キスレブの領有である北部の大半が冷帯・温帯気候に属し、南部のアヴェ領有地域の大半は砂漠気候に分類される。この地域には、砂漠の施設廠が多数認められ、その施設廠には過去の文明遺産が隠されている。ダジルや小艇部に登場したブリスといった都市は、これらの謎解剖によって発展したと言える。

■アクヴィエリア

「多島海エリア」とも呼ばれるこの地域は、過去の複雑な地殻変動の影響で、陸地が少なく大根桟など都市などは存在しない。唯一、世界宗教である『教会』本部や、その関連施設などは他エリアと同様に存在。かつてはその頂上にシェバトを冠したバルタワーは、このエリアの中心部に現存する。この周辺の海域は広い範囲の大陸礁の存在が認められず、陸地が点在するわりには水深の深い海域が多いが、それは度重なる隆起・沈降が起った結果による。タムスをはじめとする海上都市（巨大船）が、このエリアには多数駆逐しているが、これらの都市は規模の差はあるが、それぞれが独立した自由交易都市として成立しており、その交流はさかんである。

■テランエリア

3つのエリアの中で、島と海域部分の占める面積が広いのがこのテランエリアである。その実、エリア名の「土」を意味する言葉からしているのは興味深い。このエリアにおける人々の生活の特色は、イグニス、アクヴィの2エリアと好対照といえよう。遊牧民や狩猟民族といった「地上に着いたい」感のある彼らの生活は基本的に自給自足に近いもので、産業と言ふところの第一次産業が殆どを占めている。気候的な側面から見ても、その大半である海岸を寒流が取り巻いているゆえに、3エリア中最も過酷な地域である。

□ゲート破壊後に出現した中規模大陸

エリア名の無いこの地域には、中規模な大陸が、ゲート破壊後に出現した。かつては周縁部の大陸礁や島嶼であった部分が隆起して、陸地部分の面積が拡大したと思われる。トーラの研究所や亡國エルルが、このエリアに存在したらしい。が、エルルは他のエリアの個々との交流が希薄だったため、正確な位置などは推測の域を出ない。



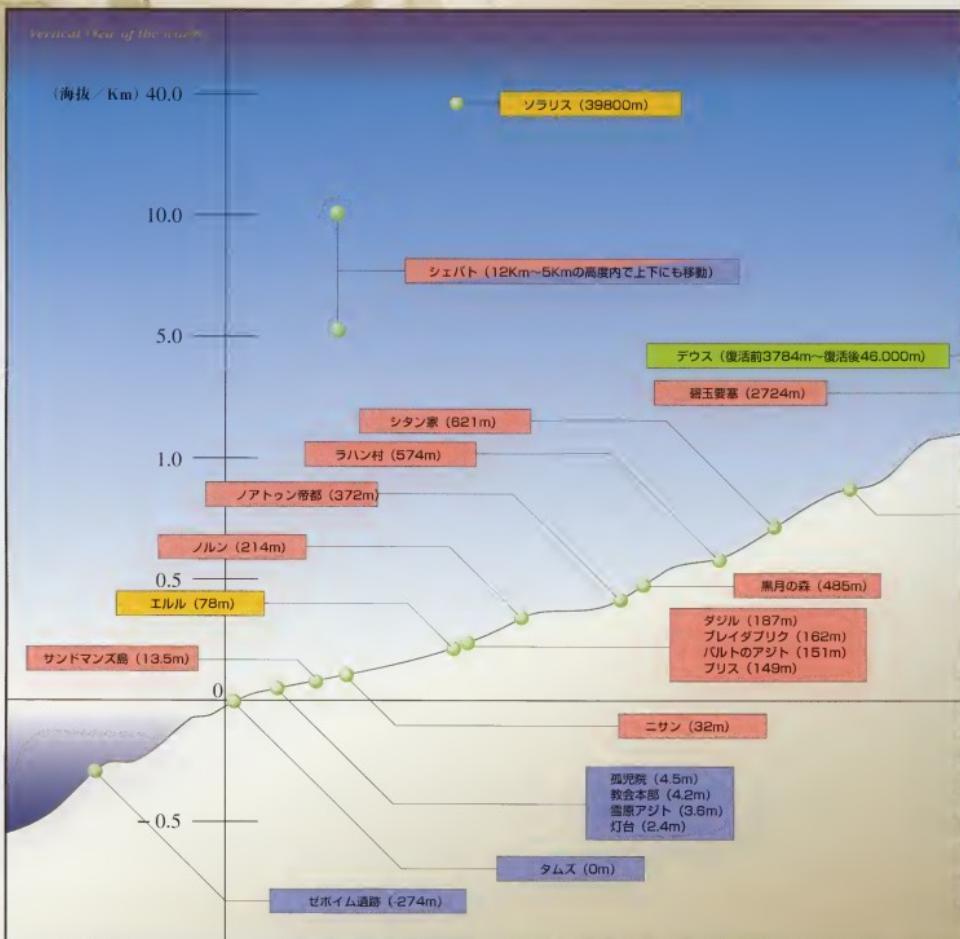
© Digi Cube / Yasuda Tomomi

* 正距円筒図法により作成されているため、大陸部・海洋部とも面積に若干の誤差があります。

[凡例 この図の読み方]

縦軸には海拔0メートルを基点にした高度、すなわち標高がキロメートル単位で示してある。前ページの基本地図をもとに、各ランドマークの存在するエリア毎に色別してあり、それぞれ
■ = テランエリア、■ = イグニスエリア、■ = アクヴィエリア、■ = その他の地域となっている。特例としては緯度・経度とともに0度の位置で、高層部に位置する國家ソラリス、アクヴィからイグニスにまたがり空中移動を続けるシェバトなどが挙げられる。これらを低地・中層部・高層部に分類し、それぞれの検証を試みている。

また、右図には地球上の同程度に位置するランドマークを明示することによって、この星との比較対照とした。



■標高別・各ランドマーク解説

無端 (~ 1.0 m)

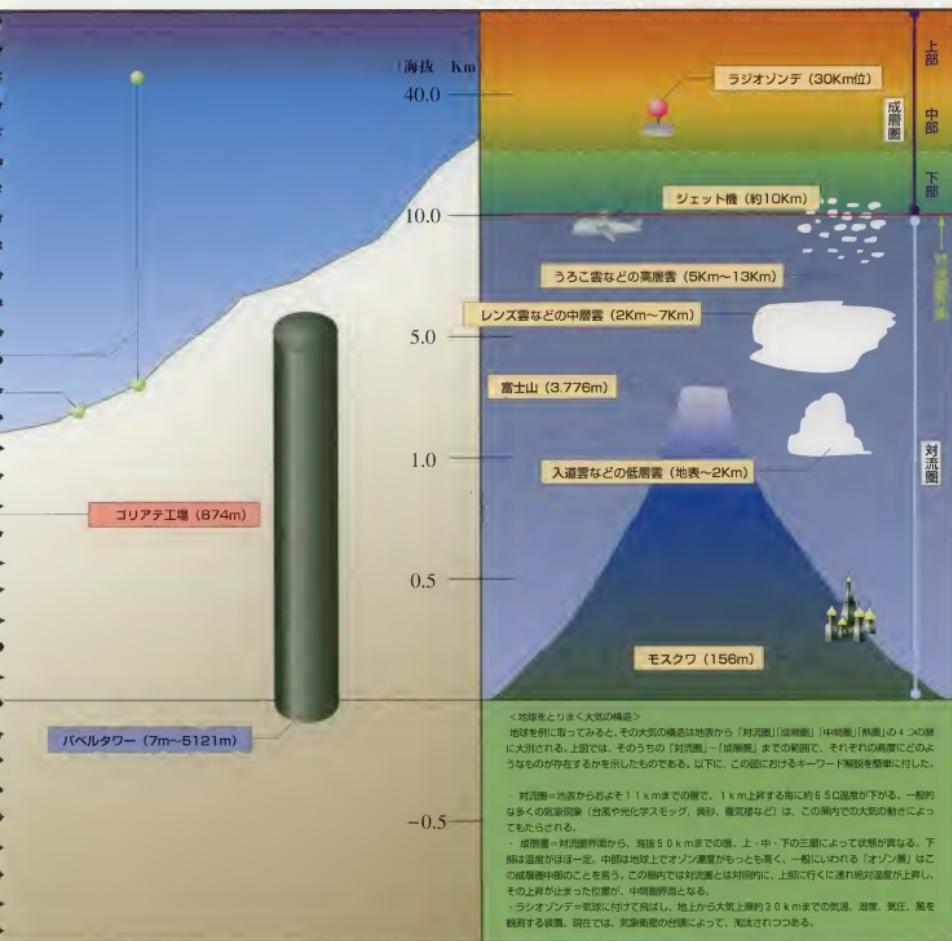
最も海面に近いこの標高に存在するランドマークは、陸地上では教科書、ビーチの観光地などとして、海面上では都市であるタムズ、海中の比較的浅い部分に発見されたセボイムの遺跡など。これらはほぼ全てがアクティビティで集中している。陸地部分の面積が狭いわりに起伏が大きいことが、海岸線に沿ってランドマークが集中している主な事由であると考えられる。前述でも触れたとおり、この地域は慶度なる隆起・沈降を経ており陸地部分、海岸部とともに断続などもしく確認されている。セボイムという4000年前の遺跡が奇跡的に発見されたというのも、こうした理由によるものである。

中腹部 ($1.8 \text{ m} \approx 3.9 \text{ m}$)

気候的な因子を除き、人々が生活活動をするのには、最もも酒しているといわれるこの構造の高さには、小さなさまざまな都市や村落が点在する。この構造上で、ゲームに深く関わるランドマークを提示するにとどめているが、その実、他のすべての地域では、おいてこの構造高で、集団生活を営んでいた人々が存在するのである。かつてソラリスによって廃止され遷都した都市エルルもこの高度に立地してゐる。地盤にも最もも安定した高度であり、その大半が大陸中心部に近い地域や、中小の大陸では海岸線から離れ多少離れた位置にあり、海流の影響は例外を除けばほど大きくはない。

高層 (3.00m~)

陸地部分では、この世界でもっとも山岳の多くが存在する高度である。ここに点在するのはアゴラテ工場などで、巨大な建造物を立て易い条件が揃っていることを証明している。特筆すべきは空中に存在する2つの都市。ソラリスは緯度・経度・高度の位置の空中、対流圏の限界近くに近い位置高部に位置する。またシェバトは地球でいうジェット機の飛行高度周辺、上空7 kmの範囲で飛遊しており、地上ではアクティヴィティエンヌスラウトをその経路としている。また、かつてはそのシェバトが設定されていたペベルタワーの頂上部もある。この標識にある。



遠国・近国 各国図説

さて、ここではキスレブ、アヴェ、ソラリス、ニサン、シェバト、タムズの主要な国々を、設定画を使って紹介していく。なお、参考までに国名（欧文が正式名称）と国旗、そして世界地図上での位置を示した図を付記した。

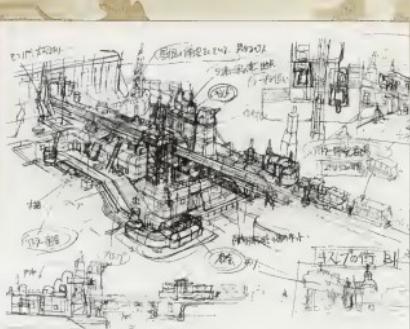


キスレブ

Empire of Kislev

工業と軍事において他国とは比較にならない発達を遂げてきた国である。国家経済の根幹を支えていた「バトリング」は、現在もデータ収集のため実施されている。キスレブ帝都は、中央の總統府を囲むように、一般市街であるA区画、バトリング会場のC区画、D区画などに区画で分割されている。

首都であるノアツンの語源は「造船所」を意味し、その人口は約100万。この巨大都市の電力供給源は、過去の文明遺産である原子炉で、帝都の東にその施設の一群が現在も稼働中である。



キスレブ帝都—D地区

100万を超える人口を抱くこの巨大工業都市は、区画によって分割されている。なかでもD区画は囚人収容を目的に構成されているため、他の区画への出入りは厳しく。また、地盤が帝都内でもっとも安価であるため、低所得層の一般民衆、亞人、そして戦災孤児などもこの区画に集まっているのが現状だ。

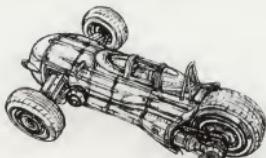


帝都周辺の風景

比較的高地にある帝都の周辺は、高原～山岳地帯へと連なっている。この荒涼とした風景のどこのかに、帝都を支える原子炉が現在も稼働中である。ゴリアテ工場など、過去の巨大建造物が点在している。

キスレブ帝都—A区画

街中を走り抜ける三輪バギーや、人々の服装から想像しうるよう、中～高所得層市民が集められている。生活水準は高いが、首都部故に、D区画とは別の意味で警備が厳しい。





アヴェ

Kingdom of Ave

砂漠の王国アヴェ。その国土の大半を占める砂漠は、ステップ地帯も含め、地下に未開拓の遺跡資源を埋没させたままであり、遺跡を中心に都市が発達している。首都ブレイダブルークは砂漠の中央堆積層上に位置し、ファティマ城を中心には市街が広がる。その人口は約40万、民族構成は難多で異民

族や亜人の割合も多い。建国の父はロニ・ファティマで、王となる前は砂漠の隊商の長であったといわれる。また、ファティマ王家は隣国ニサンの法皇府とは血縁関係にある。



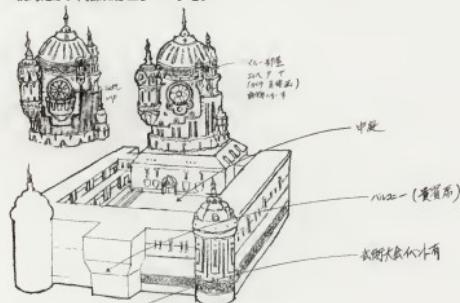
アヴェ兵士

砂漠地域での警備は、過酷な労働にほかならない。昼間と夜間の気温差、砂漠じりの暴風などから身を守るために厳重な装備が必要となる。



ファティマ城

砂漠の中央堆積砂岩上にそびえるファティマ城。その景観はまさに「楼閣」といった様相を呈している。外観は伝統的だが、内部にはエレベーターも。



ダジルの水道局

砂漠では貴重なライフラインである水。それを守るのが、彼ら水道局員。狭い上、下水道内での作業に対応した装備になっている。



黒月の森

ステップ地帯と山岳地帯の間に位置する森林で、最も大規模な面積を占める。山岳部に近い部分から針葉樹～常緑樹で構成された混合林。

辺境の村・ラハン

山麓低層部に位置するので、民家の造りに特徴がある。牛の飼育や名物カミナリダイコンなどの出荷収入は村の貴重な収入源となっている。



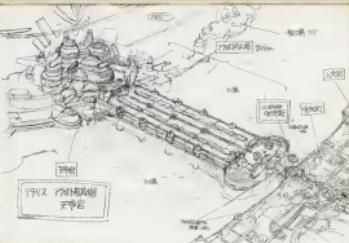


ソラリス

Empire of Solaris

成層圏高度に位置する一大帝国。その首都は「エテメンアンキ」と呼ばれる「天地の基なる家」の意味を持つ。500年前の大戦により、国土の損壊および人口の苦しい減少にさしかなされたこの国では、国家体制の抜本的な建て直しが行われた。現在では国家の中核機能が復活し、地上人をエリア別に支配するプログラムを施行。イグニスを火元鎮守府、アクヴィ

イを水元鎮守府、テランを土元鎮守府がそれぞれ支配・統制している。また、減少した人口対策として地上人を労働力として徴収した結果、割合として純粋なソラリス人が激減。その政策として市民層を三層に分割している。



広場の様相

觀底式など大規模な祭典が行われるアラボト広場。天帝宮から2級市民層へと通なり、周囲を堀が囲む。そこにはショッピングセンターなど施設があり、人々の憩いの場となっている。

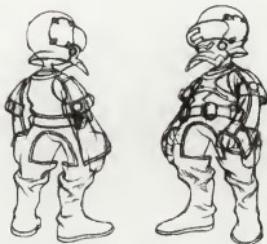
ソラリス全貌

俯瞰で見ると、遥か下方に雲を捉えた様相である。が、その実反重力システムによって天地が逆になっているため、ソラリスに住む人々には頭上に雲を冠しているように写る。



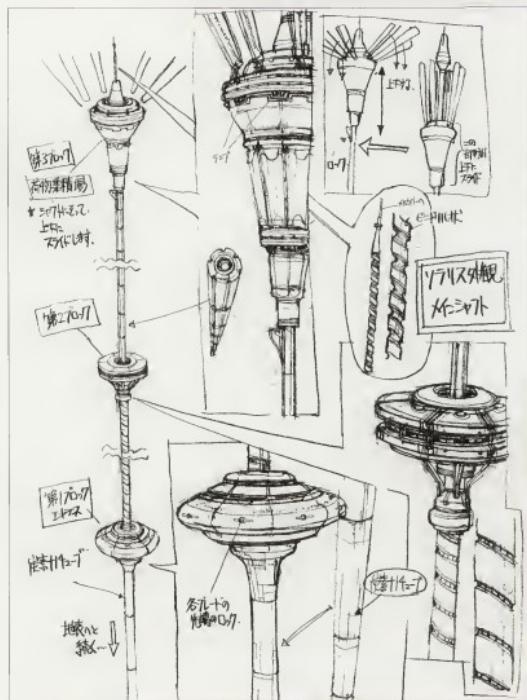
地表への続くシャフト

6基のブレード部、天帝宮、3つの市民層などを含む全ての国土を、メインシャフト部分が支えており、このメインシャフトは地上とソラリスを結ぶ重要なパイプの役割も果している。細長いシャフト部は地表まで続いており、地上から運ばれた物資・人員などは一度最上部の第3ブロックに集約される仕組になっている。



ソラリス兵

国内警備を任務とする彼等の装備は、比較的軽装であるため、動きが素早いのが特徴。





ニサン

Nisan

イグニス大陸西方にある宗教国家だが、厳密に言えば国家よりもむしろ宗教共同体といえよう。首都は存在せず、カテドラルを中心とした信徒の住む住民街が湖の周囲に広がる。よって、人口は確定できないが、ニサン正教の関係者に限定すれば1万、近隣に住む信徒までその数に含めば10万以上となる。法皇府と呼ばれる中央政府によって国策が營まれ、

その中心となるのは世襲制の「大教母」。現在はマルグレーテ・ファティマである。もとは一辺境宗教であったニサン教を、世界に広がる普遍宗教としたのは、その開祖であるソフィアで「知識の母」とも呼ばれる。



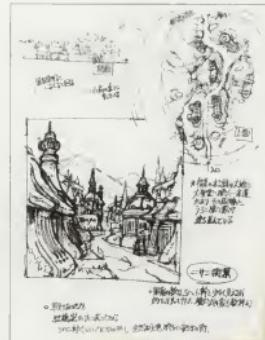
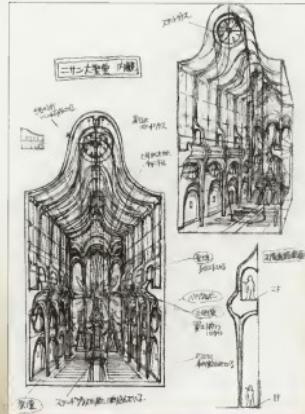
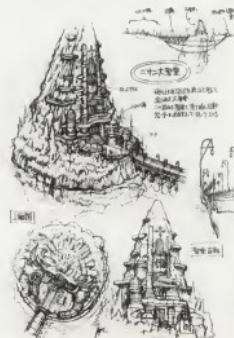
地形的な特徴

もともとは、礫石によって出来た巨大なクレーターで、そこに水が溜まり湖が形成された。礫石そのものは岩山として湖の中央部に残り、それが現在の大聖堂の基になった。また、湖の周囲に残った僅かな平地と、比較的ひだらかな斜面を利用して街が形成されており、建物は道を挟んで列を成している。その街並を囲むようにして存在する切り立った崖は礫石落下時の名残である。



中心となる大聖堂

隅石であった岩山を削って建立された大聖堂。正確な文獻は残っていないが、たとえ掘削作業用のギアを使用したとしても、完成までにかなりの歳月を要したと推測される。聖堂内壁は、元が礫石とは思えない程美しい仕上り。



街の形成

少ない平地には、うろこ屋根が特徴的な民家が湖面を囲むように並んでいる。その平地の面積の都合上、細長い建物が殆ど。岸壁部分には、横穴式に彫って建てられた民家も存在する。



教義のもとに集う人々

シスターなどの正教関係者だけでも1万という一大宗教となったニサン正教。図上のような老シスターもいれば、若いシスターまで、正教関係者の年齢も多様化している。野盗、蛮族への対策として、傭兵隊といった最低限の武力を保有しているが、図左から三人の村人たちの様子を見る限り、基本的にはどかな町が形成されている。

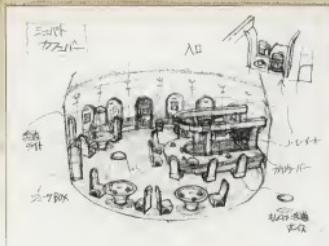


シェバト

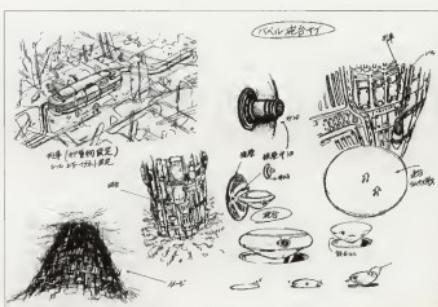
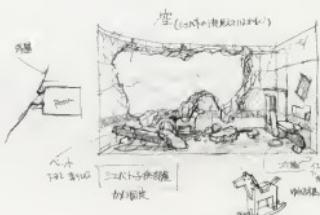
対流圏界面を挟んで、高度5km～12kmでイグニス、アクヴィにまたがるエリアの空中を回遊する都市国家。かつてはアクヴィエリアに現存するバベルタワーの頂上にあった。ソラリス同様、ゲートによって守られているものの、高度が一定ではないので時には地からその姿を垣間見られる

Kingdom of Shebato

こともある（その高度上の移動範囲は、地球上の高層雲とほぼ同じである）。独自の技術により、農耕もその国内で行われている。首都はアウラ・エーベイルと呼ばれ、語源はアウラ=講堂を意味する。



ティーブ・シー・プロス
どこの国にも一個所は最低でも必要になるのが、「食」を扱う施設。ここでは、カフェバーという洒落たものがそれにある。浮遊ライトを使用するなど内装も凝っている。



500年前の痕跡

今を遡ること約500年前に起った大戦。その傷跡は、いまだ国内の至る所に残っている。これはゲーム中でも紹介された、かつては子供部屋だった部屋の壁。爆撃を受け開いた穴が残る。

バベルタワーの現在

大戦の前は、そのすべてを含めて国土としてシェバトであったバベルタワー。大戦後、シェバトは首都のみを選びとり、この巨大な塔を地上に書き去りにした。もちろん現存しているこの塔は、すでに遺跡として認知されており、そのあらゆる部分に長年の老朽化による痛み、頂上部に最大の痕跡を残してアスクイエリアの中心部にそびえ立っている。

タムズ

Tams and the others

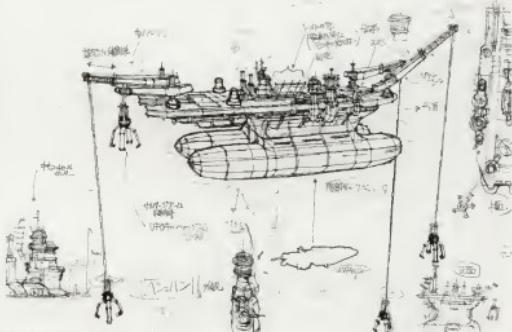
アクヴィ=多島海エリアを回遊する巨大船であるタムズは、独立した自由交易都市である。ニサン同様、厳密には国家とは言えないが、その規模や成立を見ると独立国家として捉えることに無理は感じられない。様々な海産資源や海底遺跡から発掘した遺物を教会に納めることで、その生計を立てている。タムズのほかにも、同様の交易都市（船）

は大小様々にこのエリア内に存在する。各都市間の交易はさかんであるが故に、野盗も多く血生臭い事件も頻繁に起こっている。特色としては、船内にあるピアホールで、その充実振りはアクヴィエリア隨一といわれる。



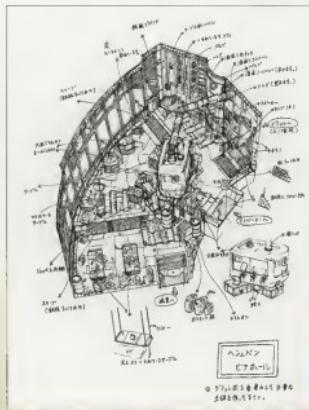
超弩級艦の全貌

全長1100シャークルという、およそ「船」の一言では語りきれない大規模船である。船内はブリッジ（4F）・ピアホール（3F）・医務室（2F）・甲板（1F）・物資搬入口（B1F）・ドック（B2F）と、サルベージ作業を期す人の生活を十分に支えられるだけの設備をその船内に全て備えている。ゲーム開発中は「ヘシュパン」と呼ばれていた。



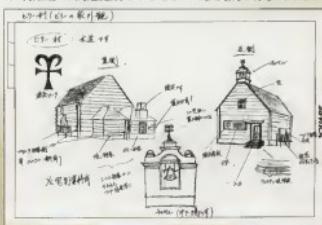
艦長自慢のピアホール

アクヴィエリア広しといえど、これだけ充実した飲食施設は他には見当らないであろう。しかもそれがレストランとしてではなく、ピアホールとして存在しているのも特殊である。これはひとえにこのタムズ艦長の信条「酒も巧く呑めねえ人生なんざ波瀾万丈で済みませえ！」の一言にその特異性が象徴されている。しかもこのピアホール、ブリッジと直結している。



タムズの回遊エリアには…

タムズら交易都市の、主たる収入源は、サルベージによって得た物資を「教会」に売ることによって発生する。これはその「教会」の関連施設であるビリーの孤児院の様子である。



船上生活を営む人々

船内には垂人をはじめ、ありとあらゆる種族の人々が溢れている。甲板広場では、駆け回る子供たちの姿が見られ、ブリッジでは垂人のハンスが艦長の突っ込み役として活躍し、医者は……手にしたバーボンらしき酒瓶を見て頂ければ想像はつくだろう。なんともものどかな国民性（？）がうかがえる。



「地理学のなかの地学、地質学への招待」

～アイザック・バルタザール氏による特別講義の記録～

◇前口上

さて、今までお主らは地表から上に起こる様々な現象——人々が集まって出来た集落や都市、遺跡や洞窟——そんなものをずっと見てきたわけだ。このあたりで、視線を足元に落としてみるのも悪くないとは思わないか？ お主らにとつては単なる足場にしか見えないかもしれないが、この地面の下にもさまざまな物質や現象が起こっているのだ。それを無視していると、いつか「足元をすくわれる」ってこともあるかもしれないぞ（笑）。

Isaac Baithasar

氏のプロフィール

シェバード三賢者の一人で、現在はアヴェ王都近郊にて隠遁。化石をはじめとする様々な地下資源を発掘、研究にいそしむ毎日。



◇この星の形

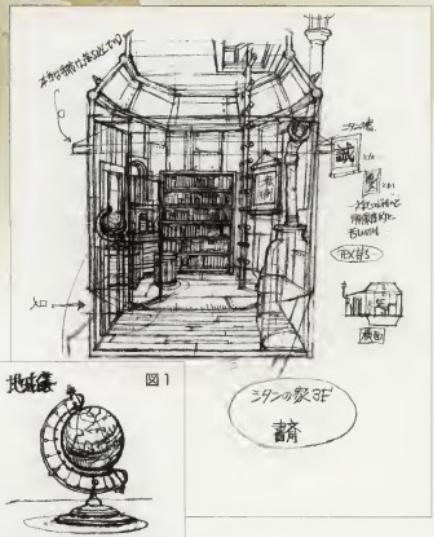
これはウツキという医者が持っていた物でな。球体に大陸やら島やらが描かれ、南北の軸で固定して回転させることができる。いわばこの星のミニチュアじゃな（図1）。しばらく眺めれば分かるが、大陸や島の位置や形状が現在とは少し違う。こうした大陸レベルでの移動は、そう短期間で起こるものではない。このミニチュアは相当古い物の様じゃな。

地殻変動といつて色々あってな。島や陸地が徐々に移動していく大規模なものから、地表の山や谷などの形状が変わるもの地殻変動と言うんじゃ。どちらにしても、こうして目に見えるほど変動するには、さすがのむじで気が遠くなりそうなくらい長い年月が必要なのじゃろうな。

島や大陸が移動したり、大きな形が変わったりするのは、地殻…つまり陸地が「フレート」といって地盤の上に乗っており、そのフレートが惑星内部…「マントル」を構成する物質の流れに押し流されていくためじや。地殻やフレートは非常に分厚いもので、イグニス大陸などは乗っかかる程の広さがある。これを動かすマントルのもの凄いエネルギーは、時に地震や火山活動といった形で噴出することがあるのじゃ。

地殻の表面…つまり地表や山や谷等の起伏じゃが、これは大規模な岩石や泥、水が移動するために変動するのじゃな。これは先に述べたフレートの流れに伴う地震や火山活動による褶曲、隆起、沈降に加え、河川や海の水、雨や風等による浸食や風化が原因となる。

こうした地殻変動は、規模の大小に拘わらず、現在も続いている。地殻による地割れや、豪雨による土砂崩れなどで至極小規模の変動は認めてても、大陸が動いておるなどと、実感することはしないかな。また、500年前の「崩壊の日」や4000年前の核戦争の轟然の大破壊は、地形を大きく変えてしまった。人為的な地殻変動といえるかもしれない。あちこちにある地割れや断層の中には、かつての大破壊の痕跡もあるのじゃ。



◇断層から出土するもの

これが何処のスケッチだか、わしも忘れた。まぁ、場所はともかく、この切り立った断崖を見てくれ（図2）。地面が隆起したのが沈下したのか、とにかく割れてその断面がさらけ出している。小規模な地殻変動のひとつじゃな。ほれ、断面に礫が入ってるじゃろ。これ地殻層…地層じゃな。これは岩石碎屑物、つまり砂粒ほどに細かく砕れた岩で構成されておる。長い年月をかけて堆積したものじゃ。崩になっておるのは、その構成物や含有物が変化したためでな。この境目通りで、何か堆積物を変化させる様な事柄が起こったのじゃな。

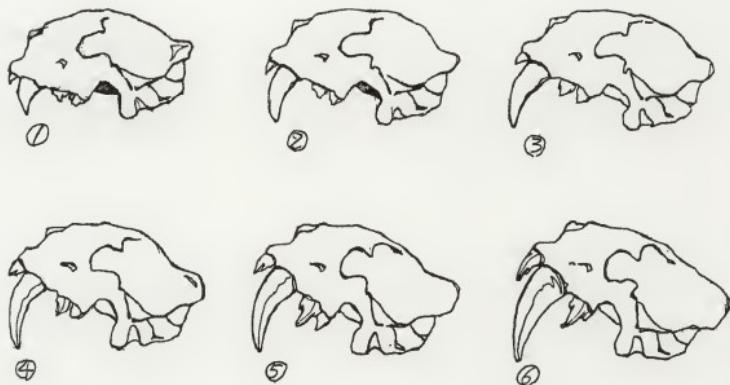
地層はその含有物を調べることで、およそどの年代に堆積したのかを推測することができる。さらにその含有物から、その時代、その場所がどういった世界であったのかということも推察できるのじゃ。地層…というのは基本的に上へ、上へと積もっていくのでは。上の層ほど新しい。つまり、上から順に地層を調べていくことで、時代を遡ることができるのじゃ。

地層の含有物で最も興味を惹かれるのは、やはり化石じゃな。生物遺骸やその痕跡を残す化石は、地層形成の時代や当時の環境を推察する大きな手掛かりになる。わしもこの遺産や、今暮らしておる洞窟の中で、色々な化石を振り出した。次はその化石を見ながら、話を進めていこう。

図2



四三



◆化石が語る

わしが掘り出したのは、主に獣と人の骨じゃ。ここに並べた6つの頭蓋骨は、同種の獣の物じゃろうな（図3）。①が最も古く、あとは年代順に並べてあるのじゃ。③の辺りから、人骨も出土し始める。これがおよそ1万年前じゃな。人骨はそれ以前の層からはまったく出ん。

とりあえず人骨の話は置いておき、6つの獣の頭蓋骨をもう少し見てみるとか、頭蓋全体とキバがどんどん大型化してある。①②⑥では、もはや違う獣の様じやな。こうした変容・進化といえるか、これは環境に順応した結果というのが自然じやな。他の動物を捕食しておったのだろうが、頭蓋やキバが大型化してあるということは、捕食される側の動物も大きく、強くなっていたのじゃろう。特に③④⑤辺りから、大型化のスピードも上がっておるようじや。同時期の層から人骨が出土することと、何らかの関係のあるのかもしれない。

生物の進化は、その生態環境に左右されるのは周知のことおりじゃ。元は同じ種の生物でも、例えば地殻変動などで島弧と大陸に分かれていると、進化形態が異なる場合もある。この歎はすこわげぬ洞爺の中で掘り出した物だから、同種の連続した進化形態を見て間違いはないからう。だが、別の土地では、同種であるが別途進化を遂げた鳥も見つかるかもしれない。突然変異や自然的な操作によっても、生物の形態は変化するものじゃ。かつての核戦争などで、放射能による突然変異種が生産しておおかしくはない。また、ソラリスはソインレットシステムを使って色々な事をやつらるる。非常に短期間にアベックが生み出されても有り得る。ひとつの黒の骨が段階を踏んで変化してあるといっても、それが果たして自然の進化なのか、今ではもう、判断するのは難しいのじゃ。



◇人の起源

ここにある小さな化石（図4）は、魚やら巻貝やらの海生生物じゃ。年代はバラバラで詳しい事は分からぬのだがな。中には原始的な節足動物の化石もある。これは相当古い物の様じゃ。これらが出てきた隙は、かつて海の底だったわけじゃな。こうした海生の原始生物が、すべての生物の源だということじゃ。もちろん、人間もそこに含まれるのじゃな。上陸した原始生物が進化し、やがて爬虫類だの哺乳類だのが出現するのじゃ。ランカーやドラゴンといった巨大な爬虫類は、遙か数億年前にも似たようなのがおったらしい。氷河期の動物などで絶滅したらしいがな。今生きておるヤツらは、せいぜい1万数千年前頃に発生した種のようじゃ。化石も出でるが、年代が新しいほど巨大化しておる（図5）。一度数億年前の巨大爬虫類の化石を掘り出しで、現代のヤツらと比較してみたい。

さて、人骨（図6）じゃがな。先に述べたとおり、1万年以上前の地層からは人骨の化石は出土しておらんのじゃ。4～5千年程度っても、まったく出ん。もっとも、もっと手広く本格的に調査せんことには何も分からんのじゃがな。1万年の範囲内では、4000年前の海底遺跡のように、その時代の文明の痕跡が見つかっておる。アーヴィヤキスレブが躍起になって掘り出しとる遺跡やギアも、その1つじゃな。わしがシェバトに派遣しておった頃、太古の機械文明の調査研究をしておってな、どうやらそれは巨大な船の船體で、およそ1万年前のものであるらしいのじゃ。そして、これより古い文明の痕跡は、やはりそこから4～5千年前程度っても出てこん。人骨化石の出土と、巨大な船の残骸。それ以前に人類の痕跡が皆無であることをみるに…こう考えることもあながち無理とは言えまい。

人は1万年の昔、突然この星に現われたのじゃ。

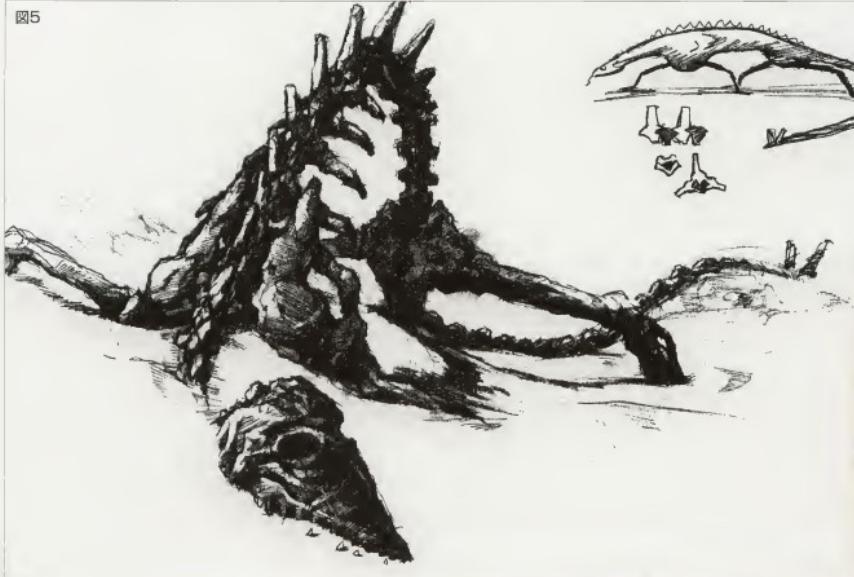
教会の唱える進化の系譜とやらも、間違ってはいないのじゃろうな。この星にも、元々生物はおったのじゃ。それらは今に到るまで、様々な進化を遂げておる。人類も、教会が言うように元はサルの類が進化したものなのじゃろう。しかし、それはこの星の上で起こったことはないのかもしれない。わしらの起源は、もしかしたら宇宙の彼方にあるものかもしれん。

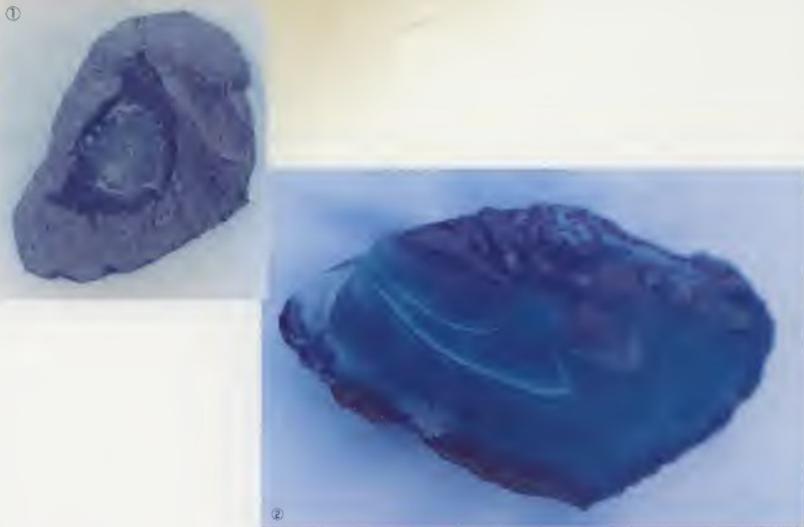
図4



図6

図5





「ファティマの碧玉」に関する一考察

ファティマ王朝に伝わる「ファティマの碧玉」とは、王家の血族に遺伝的に受け継がれる特定の模様パターンのことである。しかし、劇中でシャーカーンやラムサスが求めていたものは、宝石としての「碧玉」であった。実際にバルトとマルーは家宝のペンダントを身に付けており、それにはおそらく元は1つのものであったと思われる碧玉…青い宝石の半片が、それぞれ飾られているのだ。「崩壊の日」に世界を救ったアヴァニ初代魔王ロニ・ファティマの伝説は民間にも広く流布しており、同時にファティマ王朝の至宝、その在りかを示すという碧玉の存在も、伝説化されて民間に伝わっている。そしてそれはやはり、「碧玉」という呼び名のイメージから、青い宝石であるというのを遺念となっている。

では、実際に碧玉とはどのような宝石であるのか？一般的に碧玉といえば「ジャスパー」という宝石のことであり、これは不純物を含む石英の一種だ。石英は普通白色であり、純粋な物は無色透明で「水晶」と呼ばれる。碧玉は多量の酸化鉄を含んでおり、緑暗色の物が多い。酸化鉄によって赤みを帯びた物もあり、これは赤碧玉（赤玉）と呼ばれ珍重される。写真①がジャスパーの原石であり、写真②はその断面。これは見事に青い。

「モースの硬度計」で見ると、ジャスパーは硬度7に当る。同硬度の宝石はアメジストやオニキス。どちらも石英の一種である。宝石の価値は硬度以外にも座産量や色沢、屈折率等で判断されるので概然には言えないが、それほど高価なものではない。

石英はごく一般的な鉱物であり、深成火成岩（マグマが地下深くで冷却されたもの）に多く含まれているものだ。これに酸化鉄が加わると碧玉が生まれるのだが、主に金や鉄などの鉱産に富む地域で産出される。砂漠の国アヴァニもその地帯には多くの鉱脈を有しており、碧玉が産出されるのであろう。高品質で貴重なジャスパーは王家の碧玉伝説と結び付いて、高貴な宝石として評価されたのではないだろうか。それが民間に流出していくことで、同時に碧玉にまつわる王家の秘宝伝説も、さらにその神秘性を増しながら流布していったのだと思われる。



■モースの硬度計

鉱物の硬度比較の標準となる10種の鉱物を並べたもの。1から順に硬度が増していく。これらの鉱物で順次、試料の表面を引っ掻き、硬度を決める。

硬度	鉱物
1	滑石
2	石膏
3	方解石
4	萤石
5	矽灰石
6	正長石
7	石英
8	トバーズ
9	胸玉
10	ダイヤモンド

世界各地で遭遇する数々のモンスターの生態を考察

旅の途中でひとたびモンスターに遭遇すれば、やるかやられるか、喰うか喰われるかの生存競争が待っている。凶暴なモンスターは、人間を脅かす厄介な生き物である。だが、より大きな視点で捉えれば、モンスターと言えども同じ惑星に共存する生物であると言える。モンスターの生態を知り、その背景を追及して行けば、今まで持っていたイメージが変わるに違いない。



ミミー

砂漠地帯に生息する巨大な砂ミミズの一種。首段は砂中に潜んでいるが、砂上にいる獲物の振動を特殊な皮膚で感じ取り、襲い掛かる。また、水の乏しい環境に適応した結果、獲物の体液を吸い取るための鋭くしばしを持つようになった。

つちのこ

招子園類のいのこ「つちぐり」が、進化の過程でヒトデの性質を併せ持った種。放刺状に広がる部分にあるヒトデ特有の管足で移動し、その中央にある口で獲物の体液等を吸収する。主に、森の糞などの暗湿な環境を好んで生息している。球形の部分は美とされ、食用に捕獲されている。



様々な環境におけるモンスターの生態

これから紹介する“モンスター”とは、「人間に対して敵意を持ち、襲い掛かるもの」というカテゴリーに当たはまるものを指している。だがここでは、モンスターと言えども動植物と同じく“惑星に共存する生物”として捉えて生息環境別に分類し、考察していく。

モンスターの生態や背景を知ることにより、自然との接し方や人間の歩むべき方向について考えてみてほしい。

自然種

すべての生命の源

すべての生物の始祖である原生動物（単細胞動物）は、海で生まれた。そして、比較的浅い海で著しいスピードで魚類や水棲の哺乳類へと進化を重ね、現在の生態系の基盤を形成していったのだ。植物プランクトンを底辺とする海洋における生態的ピラミッドの頂点には、海洋モンスターが君臨している。

浮力の存在は、通常の進化の過程においても海洋モンスター巨大化の要因となっている。更に操作の手が加わることにより、それは着しく加速された。その結果、陸上モンスターの数倍のパワーや耐久力を持つ種が、海洋には多く存在するようになったのである。

海洋は陸地に比べて開発途上であるため、海洋汚染や乱獲による絶滅種は今の所あまり見受けられない。だが、人間の手が及ぶことによって、次第にモンスター化する生物が増加するのも時間の問題だろう。

鮮やかな緑の大地

陸上面積のおよそ半分を占めている森林・草原地帯は、温暖な気候と豊富な水源に恵まれ、人間を含めた動植物にとって最も住み心地の良い環境である。人々もその肥沃な土地の恩恵を受け、世界各地で農耕や牧畜を営なみながら生活している。

それらの地域では開拓時代、それもかなり初期段階で危険度の高いモンスターは駆逐されるか、生活の場をより辺境へ移し、姿を見る機会は減った。しかし、近年の科学レベル向上による人類のテリトリーの拡大につれ、再びまみえる機会が増えてきたのである。中でも特徴的なのは、モンスターたちが生活環境の変化を受け、より凶暴な存在へと変化していたことだろう。遺伝子的に極めて近く交配も可能な、同一種と言ってもよいモンスターでも、それぞれ異なる環境要因の影響により全く違った性質を身に付けていたのだ。

クラーゲン（強）

グリフォン

海
洋

巨
獸

スナハミ
スナハミ（強）
ドラゴン

シャディ

ブランター
ミニー
リーバー

砂
漠

ケ族
甲殻虫（紫）
さい
地竜ランカー
つちのこ
ビーニック
ヤマドリ
レイinfeld

アイムインラヴ
スマスラッグ
ドラゴン
ホッパー
リノ

森
林
・
草
原

ケ族（強）

アイムインラヴ（強）
グリフォン（強）
アシッドフロッグ
ライギョ
バットラット
甲殻成虫
甲殻虫（赤）
つちのこ（紫）

ハンマヘッド
ハンマヘッド原種

特
殊
環
境

自然種

苏生に人類が誕生する以前から生息し、現在まで種を保存して来た生物全般のこと。長い年月をかけて進化の過程を経た結果、様々な亜種や変種も出現しているが、あくまでも自然選択的に派生した種に限られる。自然種のモンスターは、一般的な動植物と似た外見を持ちながら、凶悪化したものが多いのが特徴である。

操作種

人為的な遺伝子操作によって進化の過程を歪めた結果、誕生した生物のこと。自然の摂理に反しているため、脳や身体に掛かる負担がこのほんの僅かで、知能種が多い。しかしながら、あまりの個体間能力の格差故、操作種のモンスターが自然種のモンスターを絶滅に追いやったケースも希に見受けられる。

操作種

デスサイズ(海上)
デスサイズ(深海)

海洋

プチアーリマン ウェルス

砂漠

ココボルドー フォービトーン(強) キミックプラス
フォレストエルフ ゴーレム
フォレストエルフ(強) ティアーズプラス

スファル人

森林・草原

イーター クラーゲン アバンドン キャリアー原種
フォービッドン キャリアー
ティアーズ

ギミック
キャリアー
シェラ原種
ティアーズ

シェラ
ドロシー
フィアー
ロトン

ウェルス改
オーファン
巨大ウェルス
ブラッディプロス
レッドラム

特殊環境

乾き切った不毛の地

イグニス大陸の大國、アエヴ周辺は、灼熱の太陽が容赦なく照りつける熱砂の地である。日中の最高気温は軽く50℃を超え、地表温度は70℃にも達する。年間を通じての降雨量はほんの僅かで、数少ないオアシスも天候によつて姿を消していく。その僅かな水場を巡つての争いは激しく、厳しい生存競争を勝ち抜いた者だけが種の保存を許されるという、最も過酷な環境である。また、近年では他のエリアでも砂漠化が急速に進んでいる。特にアクヴィアリアの荒地は砂漠気候に近い環境に変化しているため、荒地も砂漠に含めて分類している。

砂漠に生息するモンスターは、暑さを克服するために全身を圓い皮膚や鱗で覆っている種や、水の代わりに獣の体液を吸収するため、鋭く尖つたくちばしを持つ種など、環境に適応した様々な身体的変異を遂げているものが數多く見受けられる。

モンスターの巣窟

ここで分類する特殊環境とは、海洋、砂漠(荒地含む)、森林・草原のどこにも属さない環境のことを探している。それらは主に人工的に造られた環境であり、地下水道、発掘現場、都市の一部分など、世界各地の様々な環境が生息地となり、モンスターの種類や生態も千差万別である。

特に興味深いのは、殆ど外界との通文がない場所にも関わらず、モンスターや動物たちによるミクロコスモスが形成されていることだ。そこには捕食し獲食されるという、生態系のツリーが見事なまでに形成されているのである。遺伝子操作の対象となり、適合性が向上していることを考えて難くべきことだろう。残念なことに、この分野における研究は、特殊環境に生息するモンスター調査の危険度が高すぎるため、未解明な点も多い。今後、より大規模な調査隊の編成が望まれる所だ。

ここでは、各環境に生息している代表的なモンスターを図を交えて解説する。細部まで描き込まれたスケッチから、身体の特徴や環境に適応するために変化した骨格や器官など、今まで見えなかつた部分が見えてくるはずだ。

海洋 Ocean

惑星の面積のおよそ7割を占めるほど広い海洋だが、現在まで確認されているモンスターの種類は少ない。生息地は、海上と深海一部に限定されているようだ。



クラーゲン（強）

左右二本の巨大な触手から海水中のイオンを吸収して電気を作り、放電攻撃する能力を持つ。その他の触手は、獲物を絡めて口へ運ぶ役割を果たしている。



グリフォン

海上の小さな孤島に生息し、主に岩場を住処としている。並外れた持久力で数キロ先の獲物を発見すると、時速1000キロ以上の弦スピードで駆けかかる。

デスサイズ

トビウオのように海上に姿を現す種と、深海に潜んでいる種がある。原始的な魚類の体に人間に似た頭部を持つことから、操作種であると思われる。

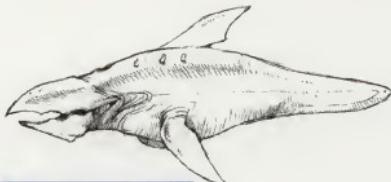
砂漠 Desert

極度の暑さと乾燥状態により植物がほとんど育たず、生態的ピラミッドは崩壊している。モスクワードは環境に適応するために変異を繰り返し、より強い種へと変貌している。



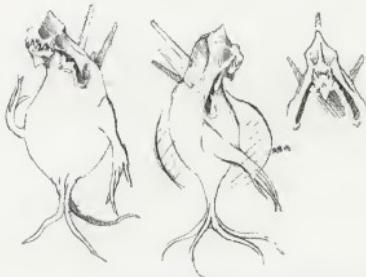
プランター

水を求め、自らの意志で移動する能力を身につけた植物系モンスター。水や栄養分を体内に貯えることが可能で、一度補給すれば半年程度は生存できる。



スナハミ

元は軟骨魚類の一種。陸に上がる際に心肺機能を持ち、砂に潜っているため目が退化した。硬く鋭いヴァーパンは、砂を撒き分けるためのシャベルの役割。



リーバー

ワツボカツラなど、食虫植物が進化した種。プランター同様、獲物の欠乏を解消するために移動できるようになった。体内に分泌される消化液は、強酸性。



シャディ

アクヴィエリアに出没する、狩猟を専門とする女性中心の少数民族。一見あまり強そうではないが、自分より大きなモンスターでさえ瞬時に倒す。狩猟のプロ。



ドラゴソ

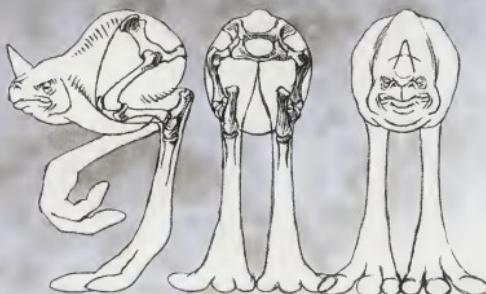
太古の姿を残している生きた化石。空を飛べた時代もあったが、現在では翼が退化している。代わりに前肢、後肢ともに発達し、直立歩行が可能になった。

森林・草原 Forest · Prairie



ピーニック

時折見せる「高みの見物」は、人間の心理を理解した高等な行動である。恐らく、元はペットとして人間に飼い馴らされてきたこともあると思われる。



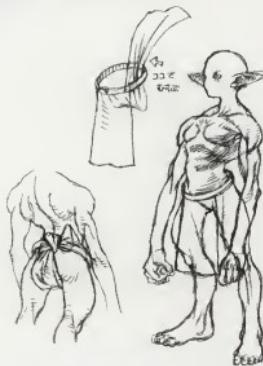
ホッパー

「跳ねる者」の名に相応しく、二本の下肢が繰り出す強力なジャンプ力により移動する。本来は獣病で非常に大人しく、草や低木の新芽を主食としている。



ざい

猪の面種らしき、哺乳類系のモンスター。ごく限られた環境に生息し、集団で行動することが多い。強烈な後肢から繰り出される「けり」が最大の武器。



フォレストエルフ

森に生息する亜人種。木の上で生活し、枝から枝へと自由自在に移動する。モンスターの中でもその攻撃スタイルはかなり特殊で、格闘技を体得している。



地竜ランカー

強烈な尻尾で獲物を倒し、大きく発達したアゴで捕食する肉食恐竜の生き残り。この環境下において最強種であるが、絶滅の危機に瀕している。



ココボルドー

弓矢を使った狩猟を得意とする垂人の少数民族。体の小ささをカバーするために下肢が発達し、身のこなしはかなはずばしこく、ジャンプ能力も高い。



ドワーフ

棒に石をくくりつけた原始的な武器や、棍棒を振り回して攻撃する。知能はあまり発達していないが、人間の真似をするのが得意。ノックが好きなようだ。



グ族

トカゲの亜種である、爬虫類系モンスター。腹に巻けているのは、高等な節類に入る組織であろう。群れを成し、独自の文化を築いている。



リノ

皮膚が角質化した鋭いツノを持つ、草食の哺乳類。全身を使い皮膚で覆われているため、防御能力が高い。背中に棲んでいる鳥とは共利共生の関係にある。



エーデルワイス

岩山に自生するキク科の高山植物が巨大化し、モンスターへと変貌したもの。肉食化しているが、植物に乏しい時期は光合成で栄養補給することも可能。



スファル人

「メルカリ」の構造材になること」を定めた因子を持つヒトの変容した姿。分子変化による身体への負担は大きく、短命。健常人の血肉を求めている。

特殊環境 Others

特徴：隕く生きるモンスターは、人間的な遺伝子操作を施されたものが多い。強力な攻撃力を持っているため、在来の生物は近付けず、モンスターの巣窟と化している。



フィア

頭部から垂れ下がる触状の触手で相手のエーテルを吸収し、自分のエネルギーに還元している。下半身はエイのような軟骨質で、えらなどの名残がある。



シェラ

オウムガイに似た硬い殻を持つ、水槽の頭足類の操縦者種だと思われる。頭部から肺にかけては人間の器官が構成され、尻尾には迷惑を避ける器官を有する。



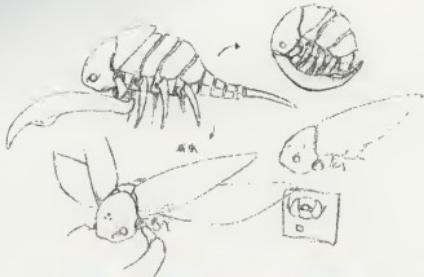
ロトン

母体から産み出される前、つまり胚の段階で強制的に成長を止められ、操作された種。獲物の体力を吸収する際の抱き付きは、母体への甘えの行動である。



バットラット

洞窟で活動できるコウモリと、雑食で繁殖力旺盛なラットの長所を兼ね備えたモンスター。超音波を放射する器官を持ち、獲物を混乱させて捕食する。



甲殻虫・甲殻成虫

幼虫の段階から全身を使い機械化され、さなぎの羽壳を経ずに成虫に羽化する、特殊な体内構造を持っている。口から強烈な分泌液を出して攻撃する。



キャリアー

強烈な尻尾を攻撃の主体とすることから、恐らく二人の並種に遺伝子操作を施した種であろう。前肢と目が退化しているにも関わらず、俊敏な動きが可能。



ハンマヘッド

軟骨魚類の亜種が、水のない環境に適応したもの。前肢は隠れて見えないが、マンボウのヒレの内側に獲物のエネルギー力を吸収する尻尾を有する。



ギミック

その名の通り、シェバトのシャフト内を駆るため作られた「からくり人形」。捕食する習性はない、他のエネルギー源としている。



フォービドン

かつて、シェバトでカーボナイト凍結にされたモンスターを再生したものの、怨念を力に変換する能力を持つため、拘束状態から強烈な力を出すことが可能。



レッドラム

キスレフ地下水面に生息する殺人鬼。元は人間だったが、操作された結果、モンスターに変異した経緯がある。「方向オンチ」は人間の娘の名残である。



ティアーズ

殺人行為そのものが原動力という、恐ろしい操作型モンスター。ギミック同様、シェバトのシャフト内に生息する。常に二体で行動し、その迷走は脅威。

未知のモンスター

Unknown Monsters

この章は、4つに大別した生態環境ごとに分けるモンスターの生態と行動を紹介します。たゞ櫻庭には、また詳しい生態が解説されていない未知のモンスターが数多く存在している。どうして残るスケッチを元に、假説をしてみてほしい。





世界を理解するうえで、もっとも重要なかつ とても難解な、科学背景を分かりやすく解説

あらゆる場面で登場する不可解なキーワードは、独特の超科学的世界觀から来るものが多い。ストーリーを進めて行くと次々に謎が浮かび上がり、そのうちいくつかはD.I.S.C.2で解き明かされる。しかしエンディングを迎えて、解明される程とのない大いなる謎が確実にひとつだけ残る。…デウスシステムの眞の目的は何だったのだろうか？

ここでは、ストーリー最大の謎となる「デウスシステム」の解明を中心に、科学に関するキーワード解説を行っていく。

すべての希望を叶える機関「ソハル」

思うがまま世界を動かしてみたいという欲望は、誰もあるだろう。また、どうしようもない状況のとき、思ひで空を見上げ祈りを捧げることも、一度はあるはずだ。その祈りは誰に対してのもの？ … 「神」だ。

万物の創造者である「神」との交信。もしもそれを科学的にに行なうことができる世界なら、貴方は何を祈る？

意思を持つ科学兵器

そもそもその事件の始まりは、恒星間航行船エルトリッジを管制する第7世代コンピュータ・中央電腦ラジエルが、ハッキングされたことだった。その船は表向きは普通の移民船だったが、実はある兵器システムの移送を依頼されていた。システムの名はデウス。きっかけは謎に包まれているが、デウスは暴走し、エルドリッジを墜落させるに至る。墜落した先は無人の惑星。そこから新たな人類が誕生し、独自の文明と科学を発達させている、というのが、ゲーム世界の背景になる。

ここでは、物語の起源であり核となる、デウスシステムとそれを取り巻く科学構造を考察していく。

戦略統合兵器システム「デウス」の構成機関

拡大する宇宙紛争に終止符を打つべく建造されたデウスシステム。その構成機関は大きく4つの部位に分かれ、それぞれ独立しての動作が可能だ。

まず、すべての機関の駆動エネルギーを生み出す事象変移機関ノル。意志及び知能は存在せず、すべての行動がアクセス者の意思に依存する。具体的には特定のアクセス者からの呼びかけに応じ、そこにエネルギーを発生させるだけの機関だ。

次に、ノルのエネルギーを最大限に利用するために生み出された生体兵器デウス。単体の攻撃力も強力だが、その性能はノルにリンクして初めて100%発揮されるように設計されている。

そして、この2つを制御するための管制コンピュータが、生体電腦カドモニ。内部は論理演算素子と生体素子に分かれ、それぞれの計算した選択行動を統合する、第8世代のコンピュータだ。

さらに、この3つの部位を移送する役目をもつ超巨大戦艦メルカバ。メルカバ内は、機動端兵器アイオーンが、各部位を物理的に防御するために配置されている。これらが揃って初めてシステムが成立する。



▲生体兵器デウスのハッキングにより、艦内の機械がまるで生き物のように人間に襲いかかる。

デウスシステムの制御構造

各部位がどのような働きで構成されているかを、図に示す。

システムの移動手段／防御要塞としての超巨大戦艦メルカバ

実質的な攻撃行動を管理する
デウス本体

統御

システム全体を統括する
生体電腦カドモニ

攻撃及び防衛全般を管理・実行する機関。カドモニの制御により、目的を達成するための物理的な障害を取り除く。また、デウスシステムが完全な状態のときは、外敵の攻撃を防護する行動を選択。カドモニの選択行動の範疇で、自立的に機動端末兵器アイオーンを制御する。

総合的なエネルギー発生装置
事象変移機関ノル

制御

各部位の要望に応じ駆動エネルギーを割り出す半永久機関。駆動エネルギーのみならず、攻撃系の機関には、事象変移機関ノル

ノルのエネルギー及びシステム全体を制御する人工知能型コンピュータ。常に最善の行動を決定するために、従来の論理演算に加え、生体素子による不確定演算を同時に行う。唯一、第三者から制御されることがない、システム全体の「脳」的な役割を果たしている。

内部システム機関を防護する態勢機・アイオーン

各パートの相互干渉



すべての中心・ソハル

システム全体に駆動エネルギーを供給するのは、事象変移機関ゾハル。だが、ゾハル自身は意思を持たず、他機関の要望のままでエネルギーを供給し続けるだけだ。

一方、明らかに自己行動が可能な2つの機関、システムの統御を目的に作られている生体電腦カドモニと、実質的な兵器としての生体兵器ディスは、ゾハルのエネルギー供給により稼働が可能になっている。

つまりデウスシステムは、デウス自体よりもむしろ、ゾハルの力をコントロールし、兵器としての力を持たせた機関だといえる。



生体兵器デウス（本体）

無機機械ではなく、主に生体パーツで構成された生き物のような外見が特徴。自己回復+学習機能を備えており、進化の度に本体構造すら変化させる。



事象変移機関ゾハル

本体上部にある「眼」のような形状の部分がゾハル本体。明らかに人為的なフォルムだが、宇宙創世の時から存在していたとされる謎の機關。物語と世界背景の鍵を握る存在。

生体電腦カドモニ

ゾハルの裡（らしき部分）の奥に埋め込まれている制御コンピュータ。オーバーテンソナーによる装置であり、材質など不明。



用語解説

恒星航船航行船

恒星・惑星太陽を中心とした星系網を移動できる宇宙船。この機の本職というものは、太陽系のものでなく、ほかの星系に浮遊する恒星船をもむ。

ハッキング

他のコンピュータに不法に侵入（ハッキング）する行為。ここではデータ改ざか目的の操作が多い。近いコンピュータ用語で、データを破壊することをクラッシュ、データに蓄えあることをブレーキという。

中央電腦ラジエル

神話に登場する知識を切る大天使の名を冠したコンピュータ。データベースを人工的に利用する機制である。読み字の如い、てある。

アイオン

「天使」という意味の言葉。デウスシステムを防衛する目的でデウス本体に搭載される。メカバーニカル魔界をまとめる魔界。水、風、火、地を力気、といふ4つの魔界に分けた機体が存在する。

事象変移

物事の姿変わるの意象。ゾハル本体を防護する目的でデウス本体に搭載される。メカバーニカル魔界をまとめる魔界。水、風、火、地を力気、といふ4つの魔界に分けた機体が存在する。

論理演算

現在のコンピュータによる計算方法。ひとつの計算から必ず三つの答えしか導かれることは無いという計算方法。

生体系子

生体の宿主を生きたまま使用するコンピュータ用の部品を意味する。上記の「不確定演算」に必不可少な要素。

■成長する兵器デウス

無限に成長し破壊力を増し続ける究極兵器

生体兵器デウスは、恒星間戦略融合兵器デウスシステム、実質的な攻撃を担当する機関。自己修復機能と成長機能により、単体でターゲットを破壊し続けることが可能な兵器だ。

デウスの自己修復機能は、有機体を取り込むことによって機能する。取り込んだ有機体を吸収し栄養として、戦闘を受けたダメージの修復作業に充当するしきみだ。

初期状態、つまり幼体の段階で、すでに惑星を壊滅できる戦闘力をを持つデウスは、存在するあらゆる生物・機械を吸収していく。結果的に惑星すべてを壊滅させ、吸収できる対象がいなくなった時点で、行動を停止する。

これを、恒星間戦略融合兵器として発展させたのが、デウスシステムだ。単体兵器としてのネックであった駆動エネルギーは、事象変移機関ノバリルが充当。さらに戦闘専用メルカバーを母艦とすることにより、恒星間の移動が可能となる。

制圧対象の惑星にメルカバーで移動し、攻撃対象がなくなるまで破壊活動を続けるための駆動エネルギーを、ノバリルが充当する。攻撃対象の消滅後、再びメルカバーで他の惑星に移動し、破壊・成長活動を繰り返すため、理論上無限に成長できる究極の破壊兵器となる。

メルカバーを守るアイオーン群

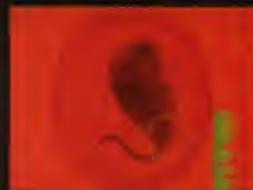


空のAIōn

デウスの端末兵器、AIōn。

デウスシステムの移動手段となるメルカバーは、デウスが生体バーツを用い無限に生み出すことができるAIōn達によって守られている。その働きは、メルカバーを人体と見た場合、血液（白血球）のようなもの。メルカバーの内部を循環し、外敵の脅威を担当する。

生体兵器デウス進化の過程



幼体・オメガ1

最初に、デウスシステムに組み込まれるときのデウス。ゲーム冒頭にリアクターに保存されている状態で登場する。大きさは約20~30メートル。この状態で、すでに惑星ひとつを壊滅できる戦闘力を持っている。



第1期

ニルドリッジ要塞の際に、河底深くに沈んでしまったデウスが、1万年の時間を使って、成長した姿。劇中ではフレイ吉に心配されるシーンが出てくるが、実はこのとき既にコアとなる部分を、成長第2期の爆場所へ輸送している。

第2期
メルカバーを破壊され、移動手段を失くしたデウス本体が、幼体に進化する直前の段階。うすまき状の模のなかに、本体が隠れている。



テラフォームと成体
成体になるために、惑星と一緒に化を始めたテラフォーム。その内部には、成体に進化したデウス本体がいる。



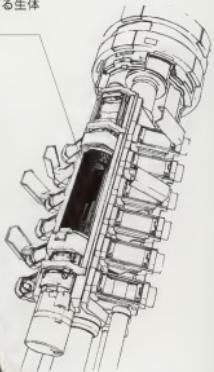
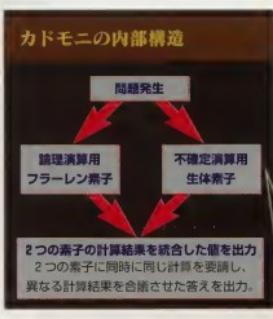
■システム制御コンピュータ・ 生体電腦力ドモニ

生体素子ペルソナ
カドモニの中央部分に存在する生体
維持プラント。

生体素子を用いた万能演算システム。

デウスシステム全体を制御するために開発された生体電腦力ドモニ。ソリル内部に埋め込まれているという構造から、材質はソハルと同じか近いものだろと推測される。機能的には、デウスシステムを制御する目的で作られている。ソリルにアクセスして、デウスシステム全体の駆動エネルギーを供給するのが、主な役割だといえる。意志を持たないソハルの「アケス窓口」の役割を担っている。

内部素子が大きくふたつに分かれるのは、まず問題が提起されると、同じ内容の問題を、内部の論理演算用のフラーレン素子と、不確定演算用の生体素子群に入力。それそれで決議された答えを合議決定するためだ。



生体素子ペルソナについて

カドモニ内の生体素子部は、大きく三つの部位に分かれ、各部位はペルソナ、アニマ、アニムスと呼ばれている。

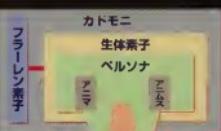
デウスシステムのコントロールが、命令の履行、制圧対象の分析、兵器管制、システム全体の出力制御等、提起される命題その全てにおいて、生体素子（ペルソナ、アニマ、アニムス）と、論理演算素子という二院合議構造によって意志決定されているのに対して、ソハルそのもののコントロールは、ペルソナが独立して行っている。

ペルソナとは、ヒト型をした生体素子の

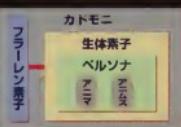
総称である。そのペルソナを構築する基幹プログラムの名を「E l e h a y y m」と呼称する。これは人間で言うところの「人格」に相当するものといえる。

軟着陸したカドモニは、この中枢生体素ペルソナの基幹プログラム「E l e h a y y m」から「System HAWWA」を起動させる。そして起動した「System HAWWA」によって、デウス（正確にはソハル）システムの再構築計画が開始されたのである。

エルドリッジ墜落後

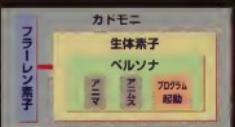


連結起動実験前



▲カドモニ内の生体素子ペルソナは、他の生体素子の維持管理のため存在。

エルドリッジ墜落直前



▲カドモニは基幹プログラム「System HAWWA」を起動させる。



▲カドモニの生体素子維持プラントから「Myyeh」が誕生する。

■オメガ1

搭載記録実験中の感想を改めて、分割移送されることになったデウス本体。他にコトヌームとして、カドモニのメインフレーム、または、その主系ペルソナのことを、「アルバ！」と呼ぶだろう。

■テラフォーム

ある惑星を地球（「テラ」）のように作り戻す（「テラフォーム」）こと。軸心では、生体装置デスクが、その目的のために自ら力を発揮させ、装置と一緒に化したデウスシステムを分割移送するために、車両部に微動される。コロニーのような居住空間熱と音響間に分かれられた構造になっている。航行中のあらゆるトラブルに備え、人工酸素ラジオを配備。乗組では、オープニングのみの登場となる。

■超大型恒星間航行船エルトリッジ

企業が所有している。宇宙移動計画のために建造された大型船。荷物記録実験中に、着ましたデウスシステムを分割移送するために、車両部に微動される。コロニーのような居住空間熱と音響間に分かれられた構造になっている。航行中のあらゆるトラブルに備え、人工酸素ラジオを配備。乗組では、オープニングのみの登場となる。

■世界を操る事象変移機関 ゾハルの力

図1 事象を面として捉える。

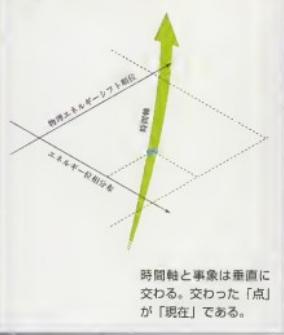


図2 可能性事象モデル。



すべてのエネルギーの源、事象変移機関の理論

不確定定理上での粒子の相互関連系（ゴスミック フューチ）の解であるハイゼンベルク度量のS行列をその基盤に置いてデザインされている。無補給疑似永久機関。

現実を含むごく近い未來の事象を可視化事象として捉え、その中で能動主体（この場合、ゾハルを利用する人、モノ）に対し最も「都合の良い」事象を実在事象として躍在化させて、それによるエネルギー・ボテンシャルの変位を利用する物である。「事象」を「物質＝エネルギー・シフト・準位」と「エネルギー・位相分布」の二次元面で表した場合、その面積はその面前の実在事象に対する確率の総和にして必ず1となる。この面は時間に対しては平面の性質を持つが、(待たなければ確率の総和は1にならない) 現前の実在事象に関しては面上の全ての点が等距離である曲面の性質を持つといえる。（つまり、「現在」から、ある一点で表される「未來」への距離は全て等しい）

ここでは便宜上「物質＝エネルギー・シフト・準位」と「エネルギー・位相分布」を両辺とする面積1の正方形で垂直に積み上げた立体をモルタルとする。垂直軸は時間の流れであり、単位は相対性理論によく可変ではあるが可逆ではないので、一定のスケールで強制的に変化する物として表す事とする。（図1参照）

ある実在事象は点に限りなく近く面積で表されるが、その事象に対する可能性事象はその面上の面積全てである。この面は全て異なる事象の可能性の集合であり、それら一つ一つは面積を持たないものの、その傾向により面積としてのグループに分割可能であり、その面積の大小は実在事象に対する確率の大小に比例する。このグループは、ピックパンの0時間後には面積も数も0であり、ピックパン（直後から面積の和は1、数は指数的に増えた末なことが予想される。つまり、簡単に云えば、確率論的概念で見た宇宙は、誕生の瞬間からその総量（？）は変わらずに、複雑さが新たに顕著さを再生産して成長してきていると言える。（図2参照）

さて、その難多な可能性事象の中から、大抵の場合確率が低いことが予想される「能動主体に対し都合の良い事象」を選択するにはどうすればよいだろうか？ 確率の高い可能性事象を狙いまして選択するのは、事実上不可能である。能動主体がその可能性事象を指向しようという行為自体が、その事象を変容させてしまうからだ。そこで、シリルのプロジェクトでは、逆に、望んだ可能性事象の確率を増していく最終的にこれ以外の可能性を無くしてしまうことで「都合の良い」可能性事象の選択を可能たりえようとした。具体的には、完成したゾハルでは望みの「物質＝エネルギー・シフト・準位」又は「エネルギー・位相分布」の循を中心として可能性事象面を時間軸に対して傾けることにより確率の和が1を維持したまま相対的に望みの事象の確率を高めていく、という操作によって「都合のよい」可能性事象の確率を増大させる、という手法が採用されている。早い話、細かいところに針を立てる場合、そこだけを虫眼鏡で拡大すれば誰でも見ることが出来る。といった程度のことだ。ゾハルは可能性事象面を傾けることにより虫眼鏡の代わりをしているわけだ。（図3参照）

この後、実在事象が「望ましい」事象に移行した時点で可能性事象の様子を戻してやれば、操作前のエンタロピー・変位からエネルギーを得ることが出来るわけだ。現在の技術では、「エネルギー・位相分布」軸に対して一元的にしか傾けられず、側面のエネルギーを取り出す、という説にはいかず、また代償となるエネルギー・ボテンシャルを能動主体外に求める必要がある。加えて、能動主体の存在する時空間的な系の干渉を受けるため、可能性事象のより多い系、即ち絶対真空に近い環境ほど効率が悪くなる。しかし、理論上は能動主体も含めた、この宇宙全てのエネルギーが利用可能である。



用語解説

■エネルギー場シフト変位
ある状況の前後で変化したエネルギーのレベルを表す。

■物質＝エネルギー・シフト準位
この宇宙の全質量のうち、どれ程でエネルギー化しているか？比較比を表す。

■エネルギー一位相分布
エネルギー（または物質）が宇宙どのあたりに分布しているかという偏差を表す。

■相対性理論
物理学者アルベルト・ Einstein（1879～1955）が定義した、150億年前に起った大爆発によって、全ての物理法則は同じ形で成り立たなければならない。ことを。

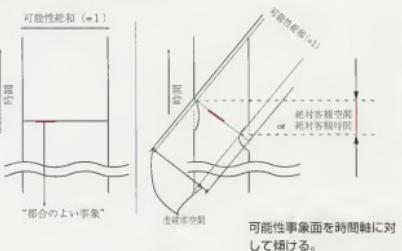
■ビッグバン
1924年に天文学者ガモフが提唱した、150億年前に起った大爆発によって、宇宙が生まれたとする宇宙起源論。

■認動主体
人が認識する場合、要因的にそれが行動者にして、原因なり得る者を表す。

■エントロピー
熱力学第二法則。ギリシア語の、τρόπος(変化)に由来。クラフツワムが用いたした物理学上の概念。エントロピーとは、複雑さの度合を表すため熱力学的観点であり、複雑さ又は、でらめうの複雑度エントロピーは大きくなる。またさまで情熱理論などとも用いられる。

■ゾハルとビッグバン
ゾハルは確率0の事象を予測し、可能性が時間軸に対して逆行になってしまったからとうるが？その後、死後主体は確実に存在するものの、時間の経過と繋がりを時間に内包する。可能性があるとしての確実は「ああ」という様々な夢とは全く交わることのない別の宇宙が創造される。これが宇宙の樂であり、ビッグバンであるとする思想も存在する。

図3 可能性事象面を時間軸に対して傾ける。

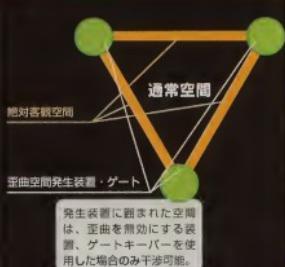


絶対客観空間を応用した空間歪曲防護壁・ゲート

絶対客観空間とは、本来時間的に厚みを持たない瞬間の事象がゾハルの干涉により複いた際に発生する「時間的ポリューム」を持つ一瞬」の事である。(図3参照)

通常は、時間が経過することにより様々な因子が事象世界を日々変化させていくが、絶対客観空間内では既に決定された瞬間が横のタンジェントの線上に配置する時間だけ存在しているだけなのに、事象世界は変化しない。

ソラリズムは「空間歪曲防護壁」を構築し、本国を隠蔽且つ防衛していたが、これが「厳選性が通過しない」瞬間を絶対客観空間化させ（時間的なポリュームを持たせ）、それをバルス状に継続させることにより作り出した「閉じた（留まった）空間」を「ゲート」と呼ばれる端末間に張り巡らせたものである。



④ ゾハルは起こり得る事象を予測する



⑤ 事象を操作しフェイの望みの事象へと導く



⑥ ⑤を繰り返し最終的に「望みの事象」しか選択できないようにする



⑦ フェイの妄想が実現するこれが「事象変移」だ!!



ゾハルに干渉する機関

ゾハルとスレイブジェネレーターの交信



エネルギー情報を「受信」する

スレイブジェネレーター

事象変換機関ゾハルは、稼動中にさまざまなエネルギーを発生させる。それを機械の駆動エネルギーとして受けとることができる装置が、スレイブジェネレーターである。ここでは、スレイブ（従）に対する機関として、ゾハルをマスター（主）としています。

そのしくみは、充電池と充電器の関係のようなもので、定格の容量が決まっているエネルギーを、ゾハルが充當するというもの。まず、エネルギーの減少を感知したスレイブは、マスターにアクセスしエネルギー充当を要請。スレイブからのアクセスを感知したマスターは、スレイブに対しエネルギーを配当する。結果、エネルギーが供給されることになる。

ここで重要なのは、エネルギーは定格しか充當されない、ということ。スレイブ各機には特殊マーキングが施されており、これによりマスターはスレイブの容量を確認する。当然、オーバーロード（過負荷）が行われることはない。

つまりスレイブジェネレーターによって駆動している機関（ギア、その他）は、定格以上のエネルギーをボーンディングを得ることはできない。最初に設定されたマーキング設定で、機能の上限が決まっているのだ。代わりに、定格以内であれば何度も補充できるので、半永久的な駆動が可能である。

スレイブジェネレーターの反応値を変える「アーナの器」

ゾハルを制御するカドモニを構成する生体分子のひとつ、アーナが単体として顕在化したもののがアーナの器である。これはカドモニの自己修復プログラムにより分離されたアーナス（ヒト）と融合することにより、ゾハルの機能端末の中核としての役割も担うものである。

これに適応・融合したヒトは、当然ゾハルへのより強力なアクセス権を獲得することができる。それは、ギアに内蔵されたスレイブジェネレーターの定格容量にも大きく作用し、ギアの能力を大幅に上げる結果となる。

通常のギア（ギア・アーサー）

干渉する手段
スレイブジェネレーター



ゾハル

アーナの器+ギア（ギア・バーラー）

干渉する手段
スレイブジェネレーター



ゾハル

干渉する手段
アーナの器

用語解説

■マーキング
スレイブジェネレーターの能力を決定する、ディフィニシティのようすのもの。ここで標記された値を元に、ゾハルが定格のエネルギーを発生させる。マークリングはヒトの手によって更替することはできない。劇中、唯一グラフのみがマーキングを変更し、対象ギアの能力を高めることができるが、理由は不明。

■エーテル
1678年に物理学者カルロス・ルイ・エーテルによつて発見された光の運動説に基づいて作成された。1905年、アインシュタインが相対性理論に基づき、その存在を肯定した理想的物質。または、化学結合物質モデルの總称。2個の質子水素原子の酸素原子と組合した化合物P-O-Pの総称。ということは關係なく、ゲーム世界では、一般PPGにおける實力 精神力的な存在。



ギア・アーサー

量産型兵器のため、スレイブジエネレーターのマーキング容量が小さい。当然、バーラーと比べると、ボテンシャルは低い。

ギア・バーラー

アニマ、アニムス（ヒト）はカドモニの構成部品であると共に、デウスの近接防御用端末の中核としても機能する。当然、擬似ゾハルであるアニマ、そしてアニムスを包含しているのでその戦闘力は、ギア・アーサーに比べて遥かに高くなる。

エネルギーを具現化する「エーテル」

ゾハルとスレイブジエネレーターの関係に似ているのが、特定のキャラクターが使用できる能力、エーテルだ。単にエネルギーを充当するだけのスレイブジエネレーターと違い、エーテルは能力者が直接ゾハルと交信するので、より細かい要請ができる。

厳密には、事象変移行動中に発生するエネルギーを利用するスレイブジエネレーターと、事象変移そのものにアクセスするエーテルはほとんど同じである。エーテルとは、アクセスした能力者の描く結果像を、ゾハルに事象変移させる能力なのだ。

また、前者は定格以上のボテンシャルを引き出せないのでに対し、後者は場合によっては限界の無いパワーを現実にできる。イド表現中のフェイヤグラフなどが素手でギアを倒すという、脅威の力の源がこれに当る。

カドモニの主元素ペルソナから生み出されたヒト（アニムス）の中には、エーテルを使用できる資質を持っているものも存在する。しかし実際は、その能力を行使できる者は少ない。

▲生身の人間でもゾハルにアクセスすれば、強大な力を手に入れることができたのだ。



アニマの器

アニマの器は、別称「擬似ゾハル」。ヘルソナ搭載以前に、不安定なゾハルの補助として設計された生体素子である。アニムスはアニマとは別目的、どちらかといえば兵器管制を主目的として造られた素子であり、本来はアニマのようなゾハルのコミュニケーション機能はない。だが素代を重ねたヒト（アニムス）の中に、その機能を持った者が現れはじめている。

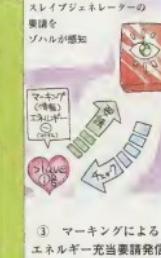
スレイブジエネレーターの場合



① 問題提起



② エネルギー減少をスレイブジエネレーターが感知



③ マーキングによるエネルギー充當要請発信



④ エネルギーが充当される

妄想力学園



II

スレイブジエネレーターとエーテルの違い

エーテルの場合



① 問題提起



② 対処法を強く望む



③ その意念にゾハルが応答



④ 事象変異

■デウスに対抗する力・ナノテクノロジー

10億分の1 メートル世界が舞台の神戸テクノロジー

マイクロマシンニングの超長線上の技術を応用して、ミクロサイズのロボットを割り出す事は理論上可能である。まず人間を導くマジックリストの様なもので、その大きさの半分のサイズのデバイスを作る。後はこの行程を繰り返すだけで、物理的な限界まで微細な物質を扱えるデバイスの製造が可能となる。最小の段階まで小さくなったらロボットを組み始める。ロボットによる利点は、プログラムによる行動の設定が可能だからである。また、これを更に進めた理由も存在する。生物的物理現象を応用して、何層にも自己集合させたタフイ質でこれらのものと同様の機能を持ったロボットを割り出すのである。

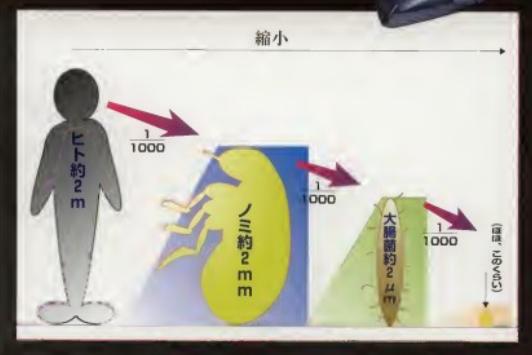
1976年当時、MITの学生であったK・エリック・ドレクスラーの提唱したナノマシンのアイデアは大体このようなものであった。例えばこのようにして割り出されたナノマシンを人に使用した場合、体内に病原菌が侵入した時の稼働し、病原菌を分解する様にプログラムする事も出来る。また、これらナノマシンを、その役目を終えた時点では自ら分解させ、体内に吸収させる様プログラムする事も可能である。このように考えてみると、ある特定のナノマシンが、人体の免疫、修復構造に非常に酷似している事が判る。人間自身が生物的ナノマシンの群体であるといえるのかもしれない。

十億分の1(ナノ)メートル世界を動き回り、分子の組み替えが出来る「彼ら」は万物創造の神に成りうる存在である。ナノテクノロジーは、それまでの物質的問題を全てクリアに出来る可能性を秘めた超技術なのだ。



ヴエルトルル セカンド
ナノテクノロジーにより、隠されていた機能を解放されたヴエルトルル。システムイドという特殊状態(ギア能力上昇)を、意図して発動できるようになっている。

ナノメートルってどのくらい?



用語解説

～科学・その他～

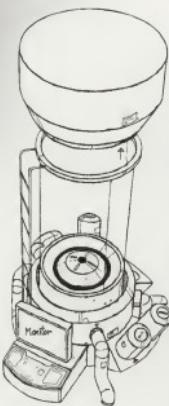
■セフィロートの道

聖痕変移物魔ソリルカ、確率 0.1%
事象出現記。可能性を全画面をオーバー
経け、その儀が時間軸に対して
平行になった瞬間、異なる宇宙が
創出される。それは、実存宇宙が
より高次元の空間（無の空間）、
セフィロトの世界である。

その際、実存宇宙と高次空間との
境界、接点を、セフィロトの道と
名づける。それは神の階層への接
点であり、それを絶えでさしたト
の主軸は、水のイメージで現れる
（例：ファイと波動存在の接触
シーン）場合が多い。

■ソイレンツシステム

生体兵器デフコスは、自らの体を修
復するために、生体をバーストし
て使用する。そのため過度の必
要性を、逆襲し分解し資材とし
て再利用するための装置。モビ
ル作動部に取り付けたメタルバー
の機械アーモーンなど、デフ
コスが運営する兵器部の憑依として
使われている。



ナノアセンブラーとナノディスアセンブラー

生体兵器であるデウスは、体内にナノマシンをめぐらせることにより、自己修復機能を備えている。そのため通常の戦闘でも、どんな攻撃でも瞬時にダメージを回復できる。自己回復に使用されているナノマシンは、ナノアセンブラーといい、主に原子の組み替えで新たな物質を作り出す機能を持つ。損傷した部分の原子を組み替えて元通りにする力があり、ダメージ部分の原子が失われない限り、完全な回復が可能。仮に原子が失われたとしても別のナノアセンブラーが他の原子を調達し、回復させることができるのだ。

これに唯一対抗できるのが、ナノディスアセンブラーだ。これは、ナノマシンが暴走した場合を危惧して考案されたものである。物質を作り出すことが可能なアセンブラーに対し、ディスアセンブラーはアセンブラーの破壊のみを目的に作られている。理論上、ディスアセンブラーはすべてのアセンブラーを破壊できる。

劇中でも、デウスの体内のナノアセンブラーに対し、ナノディスアセンブラーを投入することにより、その自己修復機能を無効化。その後、通常ダメージを与えるようになっている。

ナノリアクター

分子レベルで人体を補修する目的で作
られた生命維持プラント。エメラダは、こ
れとほぼ同様のプラントで創り出された。



エメラダ

ナノテクノロジーによって生み出された少女。
体のあらゆる器官がナノマシン（分子機械）で
構成されていて、自分の意思で自在に変態（変
形）させることができる生体。

考察 ナノテクノロジーの危険性

人間が人間のカタチでいるのは、遺伝情報を
司るDNAの力だ。DNAとは核酸の一種で生
物の生体情報を記憶する遺伝子本体を指す。主
として細胞核中に存在し、細胞分裂の際に複製
され引き継がれて行く。生物の進化の仕組みは、
デオキシリボース糖、リン酸、塩基で構成され
るヌクレオシド鎖（DNA）の塩基配列によっ
て、その遺伝情報が決定される。

さて、原子レベルで活動できるナノマシンな
ら、当然このDNAの構造を操作するのは訛な
いこと。そこには、恐ろしい可能性が秘められ

ていることにお気づきだろうか？

劇中、ゼボム文明時代の科学者キムのよう
に、ヒトの個々細胞を相互補完的群体として捉
え、それをナノマシンによってエミュレートす
ることで、初めて細胞として機能する擬似生命
体（エメラダ）を創造するのもあらわしだろう。

しかし、仮に軍事目的に使用した場合、反乱
を考えられない職、反抗する力を持たない肉体
を、遺伝情報をとして簡単に組み込めば、どうな
るのだろうか？

このDNA操作による肉体改変に、ナノマシ

ンによる（これも遺伝によって形質が保存され
る）脳内生成物質のコントロールが併用された
ものが劇中ソラリスが地上人に対して施して
いる思考統制プログラム「リミッタ」である。
完全なる忠実な下僕。目的達成の為の真人形。
そこに人間一個人としての存在意義はなくなる。
尚、これと原初の始祖であるカインへの従属は
は別のものである。ナノマシンリミッタが後
代に人間に施されたものだとすれば、カイン
(法院)に対するものは、より本能的、潜在的な
精神の枷と考えられる。

戦火の絶えない地上に降りた殺意の巨人、
『ギア』の諸設定を紐解く

卓越した科学を一度は失い、そして再びその手に得たヒトは、やはりその矛先を兵器に向けた。最上の攻撃力、防御力、機動力を備えた銅鉄の大型兵器——ギアの誕生である。「ゼノギアス」に登場するギア群は、決して画一的な兵器ではなく、それぞれが魅力的な側面を内包している。それはデザインであったり、エピソードであったり、設定であったりするわけだが、ここではそれらの魅力について踏み込んでみたい。

また、設定原画の掲載にあたって、メインギア・デザインを担当した石垣さんからコメントを寄せていただいた。制作者の生の声を沿えることで、読者諸氏のイメージの一助となれば幸いである。



ギア・スペック換算表

単位

1シャール=0.97メートル

1スール=33.3センチメートル

1カーン=1.06セン

1ツアイトル=62秒

1レブソル=0.97キロメートル／時

1ワーリア=0.97メートル／秒

指數基準値

(対象はすべてアグエ軍の主要ギア、「アグエ01」のもの)

サブウェネレーター出力=100

メインウェネレーター係数=1

フレーム耐久度=100

機體反応度=300

エーテル感応値=1

*「メインウェネレーター係数」は、サブウェネレーターパワー100につき、どれだけのメインウェネレーターパワーを引き出せるか、ということを表す数値。

ヴェルトール変型参考用ラフ

これは荷物が重ねられた変型パターンの一系。決定稿のヴェルトールの場合、後脚部ユニットの変型後は翼のような形状になるが、このラフでは第三、第四の腕となるアイデアが試みられている。こういったデザインの変遷を追っていくのも面白い。

WELTALL

ヴェルトール

機体概要

アーマの器「ナフタリ」と、ラカンの搭乗していたギア「バーラー」、「オリジナルヴェルトール」(以下O.R.W.)を基に、フェイ(イド)専用機としてグラーブが極秘裏に開発・建設したギア・アーサー。よって、機体の基本設計はO.R.W.を模した構造となっていました。それで、エクスアリアのかなりの部分がO.R.W.に近似している。また、主機となるスレイブネオレーターはO.R.W.に搭載されている物の転写レプリカであり、構造素材の違いに、それの出力値はオリジナルのそれに匹敵する。

とは言え、やはりO.R.W.とは違い、機体を構成するほぼ全ての部品が、他のギア・アーサーと同じ素材で構成されているヴェルトールにとって、最大出力時に機体にかかる負荷は言語を絶するものであり、材質面での脆弱性は否めなかつた。事実、僅か五分、最大出力で稼働させただけで、その過負荷による影響は、駆動機構、メインフレームの受傷疲労だけじとどまらず、エクスアリア(二式装甲)にまで及んだのである。

フェイ(イド)が搭乗することによって、その力を最大限に發揮する事を諦めづけられていたヴェルトールにとって、これは致命的な問題であった。急速、大爆な段階衝突が行わい、機体剛性の問題は、エクスアリアの外骨格化と、可変構造を設けることによって解消されるのだが、それでもなら結局は稼働時間の超過行為でしかなく、その打開案として、平時に出力を抑える為のリミッターが設けられる事となる。これにより、困難を極めたヴェルトールの開発は一応の決着をみる。

その後ヴェルトールは、キスレブに一時供与。北方陸軍工廠へと搬送され、キスレブ新型ギアの母体、テストベッドとして使用されている。



SPEC DATA

搭乗者	フェイ
全高	16.3 シャール
乾燥重量	17.8 カン
全装備重量	22.7 カン
サブウェポン・カート	400
メイン・エントリー・ゲート	4.2
移動時間	480ツアイトル
フレーム耐久度	260
機体反応値	0.8
エーテルモード	43.5
表層速度	260レプレル
飛翔速度	970レプレル

装備武器
内装式チェーンガン×1



補足解説

キスレブ軍第11開発ベース

自国の兵站とアザム(ゲザマー)の長距離との技術格差を考慮したジーグムントは、極秘裏に統合空直轄の次世代兵器開発請問機関を設立。エクスキュージョナーによって選び込まれたヴェルトールをテストベッドとして、次世代ギア開発計画をスタートさせた。この計画の中身が記されていたのが、北極に位置する第11開発ベースである。ここではヴェルトールの運用試験を始めたとし、大型空中戦艦ゴリアテの建造などが行われている。

WELTALL-ID



BACK
MODEL



SIDE
MODEL

SPEC DATA

搭乗者	イド
全高	19.4 シャル
乾燥重量	17.8トン
全装備重量	22.7トーン
アビメスレーター威力	400 (使用しているかは不明)
メインエネルギー蓄積量	18.0以上 (推定)
移動時間	不明
フレーム耐久度	260
機体反応度	-0.3以下 (推定)
エール感応値	不明
表層速度	計測不能
飛翔速度	計測不能
装備武器	不明

機体概要

「ウェルトル」が、そのジェネレーターの最大出力を発揮する為の形態。別名「イド」モード。O.R.Wのレプリカとして、グラフによって建造された「ウェルトル」であったが、その本來の能力——O.R.Wに匹敵するジェネレーターパワーを通過することで発揮する。機体属性が決定的な程簡略化あり、それを要因とする様な問題が持ち上りていた。

取り分け、最大出力での機動戦闘時における機体への過負荷の問題は深刻で、開脚及びフレーム系統に種々の損傷を引き起こして、行動不能に陥る事態を引き起こしていた。その際に大がかりな設計ミスともいれるこの事態に対処すべく、急遽、その設計を刷新。構造材質の変更も含めた、機体属性の向上が図られた。

従来のフレームは、一次装甲と一体化され、半強度モノコック構造とし、强度を確保。更に、それまで二次装甲として使用されていたエクステリアフレームの機能と駆動機構を移植し、外骨骼として機能させた。これらは設計刷新は、堅実性と、装甲被装時の利便性を犠牲としたが、引き替えて、内骨骼との骨格、二重のフレームと駆動機構が併設された「ウェルトル」は、その最大出力時の機動戦闘にも耐えうる機体属性を有するに至った。

この一連の改修作業によって、機体属性の問題は一応の解決がなされたのであるが、今一つの深刻な問題として、ジェネレーターの発生さ

せる膨大な熱量の冷却問題があった。先にも述べた様に、「ウェルトル」に搭載されているスレイブジェネレーターは、レプリカとはいえ、O.R.Wのそれと同様であると言つても過言ではなく、そこから発生される熱量は、通常のギアに搭載されているスレイブジェネレーターが発生させる熱量とは比較にならず、下手をすれば機体そのものを融解せしかねない火薬であつた。

自己完結した循環系によって、その発生熱量の99%以上が、再度機体内部用のエネルギーとしてリサイクルされているO.R.Wとは違い、通常機器で構成されている「ウェルトル」と比べて、その冷却は非常に困難なものであつた。そこで、通常のラジエーターと併用する形で、新たに電磁波冷却システムが搭載される事となつた。これは、発生したエネルギーを機体装甲表面と背筋からヒュニックスから電磁波として空間に放出。機体の強制冷却を行うシステムである。具体的には、昇生熱量の三分の一が電磁波として放出され、残熱量の三分の一が通常ラジエーターによって冷却。残りは新たに設計された蓄積器とコンデンサー内に蓄えられ、機体の稼働時に再利用されている。

また、この冷却システムから放射される電磁

波スペクトルには可視領域の波長も混在しており、機体の赤熱現象や、背筋から発生する光異状の発光現象、機体を包む周辺空間の発光現象はこの為である。

これら大幅な設計変更によって実用に耐えうる仕様となった「ウェルトル」であったが、大出力の不安定さは完全には払拭出来ず。平時は、そのエネルギー消費を最小限に抑える目的も兼ねて、外骨骼の機能を活用したフレームの移動によって、機体を変形。モノコック構造のみでの運用が可能な設計となつている。

便宜上の運用形態をノーマル・モード。最大出力時の運用形態をイド・モードと呼称する。尚、補助となるが、イド・モードを発動させる際には、搭乗者が鮮明なマーク（ゾハルの頭部）をマスクジェネレーターであるゾハルに向けて発進させなければならず。その発動の健はイドが発動している。イドへの人格交代時にこのモードが発動される理由がここにある。

WELTALL-2

ヴェルトールセカンド

機体概要

搭載したヴェルトールを回収し、トーラ・メルキオールと、アイザック・バルタザールによって修復された機体がヴェルトール・セカンドである。

機体の修復は、本来はメルキオールのナノマシンによる単なる復元作業で終わる筈であった。しかし、墜落の衝撃により、一部その機能を変調をきたしたスレイブエネレーターが、膨大な余剰出力を解放している事に気付いたバルタザールは、危急出力制御回路のブロックワックスの解析を行った。その結果、スレイブエネレーターが、イドモード時の出力に固定されたまま運転している事が判明した。また、爆薬を続けるジェネレーターからは、常時固有の振幅数を持った電磁波様の波形が発信されおり、これは、イドによるアリス級機の折りに観測された波形と同じものであった。スレイブエネレーターとソリルの主座建造に気付かせじめいたバルタザールは、これを所有者からのマーカー發信と共にスレイブエネレーターからも発信されるバイパスの一環であると確信。ジェネレーターの機能を調整し、そのまま制御可能な仕様への変更を行った。

ただし、それにはフェイ自身の精神構造への影響も考慮しなければならなかった。バイパス波の波形が、イドの発信するマーカーと類似しているという事は、フェイのイド化を促す要因ともなりかねない。そこで、機体ごとの機体にリミッターが設けられた事になった。

機体には、時間と共に増大していくバイパス波が瓶にならないよう、一定時間で経過すると、強制的にイドモードの頭フレームを拘束的に離離し、ノーマル状態に戻す遮断機能が付加された。そしてフェイの体内には、その脳内物質の生成を抑制させるナノマシンが注入された。

これら措置によって、ヴェルトールは、平時のフェイのままでイドの力（の一部）を使出しきギアへと進化を遂げたのである。これはまさに魔体であったといえばよ。

もっとも、ヴェルトール・セカンドのイドモードは、あくまで暫定的な措置であり、本来のイドモードに比較すればその戦闘力が幾分か劣っている点は否めない。それでも、常態のギア・バーをも上回る出力が維持できているのは、ひとえに接触者としてのフェイ自身の影響によるところが大きいのではないかだろうか。

尚、機体剛性の問題は、イドモード時と外骨格として機能していた二次装甲を、そのままアフタルトとして解決され、その材質もアンドヴァリアから得られたデータを基に、ナノマシンによって新素材への変更を受けている。マッシブな機体シリエットはその為である。



SPEC DATA

搭乗者	フェイ
全高	19.4シャール
乾燥重量	18.7カーン
全装備重量	23.2カーン
サブジェネレーター出力	560
メインジェネレーター出力	5.1(12.8)
移動時間	

耐久度	710 (9.7) ツイイトル
回復度	370
機体反応値	0.9(0.52)
エーテル感応値	89
表層温度	416.5ブシリル
飛行速度	1310レブシリル

装備武器	
内装チーンガン×3	

補足解説

システム・イド

フェイのリストバンドに仕込まれた感情抑制装置と、ヴェルトール・セカンドに搭載された出力抑制機構の総称。ナオタケノロジーの専用で、フェイの脳内において神経伝達物質を封鎖し、人格の入れ替わりを物理的に抑える。ただし完全に抑制してしまうのではなく、フェイ自身の力を解放する下の特性のみを表面化する。

ジェネレーターはフェイの人格交替にともなって出力が解放されるため、セカンドに搭載された抑制機構によつて同時に封鎖される。

VIERGE

ヴィエルジエ



機体概要

グラン一次期主力ギアの主兵装としてトライアル中の新規攻撃デバイス「小型エップシステム」の試験運用を目的として設計開発されたギアがヴィエルジエである。

ヴィエルジエには、基準データの収集目的で試作された「A1型」、先行量産された「A2型」、実戦的量産型となった「B型」などの機体/バージョンが存在する。エリィの搭乗する機体は、この中のA2型と呼ばれるもので、士官専用機として少数が実戦配備されたものである。また、攻防両用のエップドを両肩に搭載したC1型と呼ばれる機体も僅ながら生産されている。この機体は劇中ファンによって運用されている。

ヴィエルジエA2型に搭載されているエップシステムは、試作機であるA1型のものが流用されており、最大12基の攻撃デバイスの同時操作が可能である。

A1型エップシステムは、その作動の際に非常に高いエーテル力が必要とされ、誤って過度のない者が作動させると、脳髄等生命に関わる事故が起きる危険性が高い。後に量産されたB型には、必要エーテル値が引き下げられ

た改良型が搭載されているが、同時に操作可能なデバイス数は基と半減している。

エップシステムの攻撃デバイス自体は、その先端部に磁場を形成し、誘導砲身とすることで荷電粒子を撃ち出す、いわゆる荷電粒子タイプの兵器である。デバイスの本体内にはビーム形成、射出用のコマンサーが内蔵されており、このコマンサーの大きさがそのままデバイスのサイズを決めているといつても過言ではない。実際、小型化される以前のデバイスは、ヴィエルジエに搭載されている物のやうに四倍以上の大きさがあった（ハピトに搭載されていたものがそれである）。このコマンサーの小型化には、ソラリス守護天使でもあるヒュガ・リクドウがあたっており、約四分の一の大きさで、15倍もの蓄電容量を持つコマンサーの開発に成功している。このエップシステムの小型化は、単にギアの主兵装の強化にとどまらず、様々な弱点に対する対応可能な用兵上の有用性も示すことになった。

尚、エップの基幹技術自体はエルドリッジ文明からのものである。

補足解説

エップシステム

搭載者のエーテル力を反映し飛行する無人偵察攻撃デバイスと、そのコントロールシステムの総称。回避がほぼ不可能な全包囲攻撃が可能だが、エーテル力を推進から攻撃にまで利用するため、一度の攻撃で莫大なエーテル力を消費する。そのため搭乗者は意外で高いエーテル力の持ち主であり、且つ自身のエーテル力をコントロールできなければならない。システムには、搭乗者が不適切な場合、攻撃デバイスを分離できない安全装置が備えられている。

HEIMDAL

ヘイムダル

機体概要

500年前の大戦中に設計・製造された、汎用戦闘ギアのカスタム機。当時に発掘されたブリガンドィアは、基本一套の約8割を共有しており、元来は同型機であったと思われるが、発掘された時点で外装とアビオニクスにはまったく別の物が実装されており、特にアビオニクスに至っては、近接戦闘を主眼において設計されたブリガンドィアとは判別的に、光学装置、センサー類の搭載強化が図られていた。この事から、ヘイムダルが遠距離戦、もしくは索敵任務を主として兵装が選ばれた機体であった事が推察される。しかし、ユグドラシルスタッフによる改修で、過剰な火力設定と、それに対応させるための過敏すぎる駆動系のセッティングが施され、常人では扱えないほど剛のラジカルな機体として生まれ変わった。これは取りも直さず遠距離索敵能力と近接戦闘力双方の兼ね合を意味するが、それが活かす為には搭乗者としてシタンの出現を得たねばならなかつた。

ヘイムダルはブリガンドィア同様、機体構造や出力にかかる余裕があり、セッティングによって用兵上のほとんどの状況に対処ができる汎用性の高い機体であるといえよう。



SPEC DATA

搭乗者	シタン
全高	16.9 シャール
乾燥重量	14.0 カーン
全装備重量	18.1 カーン
サブシステムレーター出力	390
メインエナジーレーベル	4.6
移動時間	500 ツアitle
フレーム耐久度	230
機体耐久度	0.94
エードル感応度	38.4
表層速度	250レブルソル
飛翔速度	775レブルソル

装備武器

内装式バルカン×2



BACK MODEL



SIDE MODEL

補足説明

ギア・アーサーの基本構造

ギア・アーサーは機体各部がユニット化され、リニア車や機能拡張性の向上が図られている。フレイブジェネレーターと動力制御系は機体の慣性を決定づける部分である。これに駆動系機関筋と全身を支える骨格が一起となつたフレーム、ユニットを組み合わせることで、ギアが機体出来上がるわけだ。さらに各部に追加兵装を施すことでも、搭乗者の嗜好や状況に応じたセッティングが可能となる。

BRIGANDER

ブリガンディア

機体概要

アワセの跡中から発掘されたギアを基に、若き君主バルト王子のためにカスタマイズされた、ユグドラシル魔界班の血と汗と涙の結晶。エクストリアデザインは、バルトの要望でファティマ王朝に伝わる「魔界に炎をまといて巨人との誓約を交わし王」の絵巻物に描かれたギアに似せたものとなつた。

ハイムダルとは同型機のバリエーション違いで、ブリガンディアは近接戦用の装備が選択された機体であったが、主武装のロッドの装備と、それとともになう武器と脚部の強化、ロッド攻撃にエネルギーダメージを付加させる目的で脚部に内蔵された、メインエナジーラー・脚部コンデンサーなど、ユグドラシルスタッフによって大幅に改造が施されている。

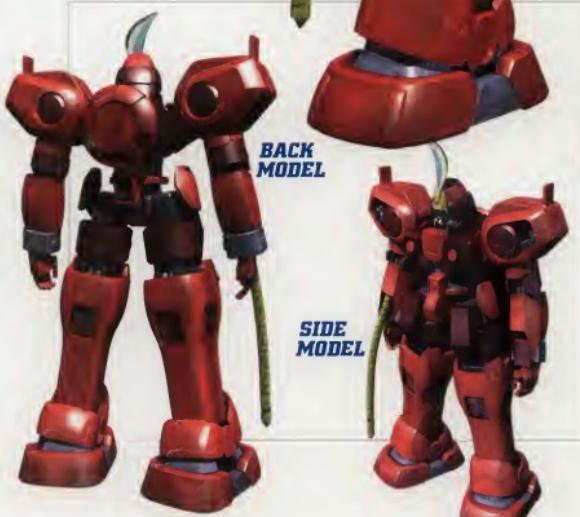
ブリガンディアはその主戦場が砂漠であるため、脚部にホバースラスターが装備されており、機体内部に沈み込むのを防ぐべく、ホバリングによる高速移動が可能となっている。また、脚部各所に耐砂シリーリングが施され、砂による衝撃部分の損傷を防いでいる。



SPEC DATA

搭乗者	バルト
全高	17.0 シャール
乾燥重量	13.9 カーン
全装備重量	18.6 カーン
サブジェスラー出力	370
メインエナジーラー容量	4.1
移動時間	410 ゾイトル
フレーム耐久度	270
機体反応値	1.1
エーテル感応値	40.4
表層速度	350 レブソル
飛翔速度	792 レブソル

装備武器
内装式チェーンガン×2
ヒートロッド×2



補足解説

「あんなチューンでよく動かせるな！」

これはスグドナルに取扱されたリコが、ハイムダルやブリガンディアを見てつぶやいた台詞である。恐らくはギアの出力制御やバランス制御に「遊び」が少なく、操縦者のわずかな動きにも過敏に反応する微妙なセッティングに驚いた。リコ流の素め言葉であろう。このような「遊び」の少ないセッティングは、常人では直立させることすらおぼつかないが、言いかえればリコやバルトにとっては、逆に肉体の微妙な動きまでレースできるということになる。ハイムダルは特にそのセッティングがシビアとなっているが、シタンはそれを完全に制御している。



SPEC DATA

搭乗者	リコ
全高	190.5ヤール
乾燥重量	20.8カーン
全装備重量	27.5カーン
サブシステム一式	520
メインエナジー一倉	4.0
移動時間	340ソウイトル
フレーム耐久度	335
機体反応値	1.8
エーテル感応値	29.3
表飛行度	220レプロソル
飛翔速度	665レプロソル

装備武器
内蔵式バルカン×2
マシンキャノン×2
ファラックス×1
格闘戦用クローザー

機体概要

『教会』の下部組織であるB警護委員会の技術実験と、ハーリングギング・リコの過激なセッティングが組み出されたカスタム機。

機体各部に徹底したユニット化が施されており、損耗したバーツの即時換装が可能な設計となっている。これは、シューティアだけでなく、バトリング専用ギア全般にわたる特徴である。

個々のバーツの損耗が激しく、その供給もままならないバトリングがほとんどのギアのバーツを流用した修理、改造の機会が増えている。加えて試合開場も毎日なので、常に耐用効率の向上が求められるのである。

機体各部のユニット化はそれら必然によつて培われた技術であるといえよう。反面、このユニット化にも欠点はある。各々のユニットが互換規格であるが故、タイトなセッティングをすればするほどワーログが大きくなる。部品の耐久性と運用期間の低下を招いた。もっとも、この欠点はタイトなセッティングをした場合に限られたものであり、標準的なセッティングで運用する分にはなんら問題は生じなかつた。この結果は、削制の厳しい突出した性能よりも、平均された安定性を求める軍にとって好ましく、特に兵站面で圧倒的に

有利であり、実際バトリングからフィードバックされたデータを参考にして開発されたキスレープ軍の新鋭ギアは、既成のユニットごとの規格の統一が監査の共通化がなされている。

さて、シューティアだが、B警護委員会から優先的にバーツの供給を受けているのはいはい、単位時間あたりの高出力化に重点を置いて結果、その移動時間は極端に短くなってしまっている。もっとも、ほぼ全ての試合を数十分という短時間でこなすリコにとって、この欠点はさして大きな問題とはならなかったようである。リコがユグドラシルに身を置いてからは、機体の余剰スペースを利用したサブジェネレーター用の燃料タンクが追加設置されている。

背部の大型ロケットは純正のスターではなく、開拓者手中で放棄された弾薈弾ロケットを流用したものである。リコのハーリングスタイルに合わせて、左脚にドリルクローザー、脚部にグライドローラーが装備されている。

補足解説

バトリング専用機

キスレープC区両で開拓されるバトリングに出場するため造られた機体。中級以上のバトナーはB警護委員会から様々な部品の供給が受けられ、自由に改造ができる。

B警護委員会は、バトリングをギア開発技術向のための試験場に利用している。絶じてバランスの取らない機体が多い中、実力者の機体には思わず性能や装備を持った物がある。

RENMAZUO

レンマツオ

機体概要

一般的なエトーン・ギアのカスタム機とし
て、「救急」本部で試作された機体。

フレーム構造にソラリスのギア製造技術の名
残りが見られる。外観は従来のエトーン・ギア
とはほぼ同様であるが、二次装甲の強化や固定武
装の追加など、その戦闘力を格段に向上させて
いる。

他のエトーン・ギアが爆発兵器で武装してい
るのに対して、レンマツオの武装の特徴は、
その全てが固定。もしくは機体内に格納される
方式になっている点である。特に両腕に装備さ
れている回転弾倉式のアームガンは強力で、そ
の火力は通常軍用ギアが持つマシンガンを遙かに
上回る。また、高性能ターゲットディスプレイ
を装備しているため、命中率も非常に高くな
っている。

他のエトーン・ギアと同じく頭部に長い導光
突起物を持っているが、これは識別ポールと対
死體レーダーを兼ねたものである。背部のマン
トはエトーンの正装である。



BACK
MODEL



SIDE
MODEL

SPEC DATA

搭乗者	ビリー
全高	15.9 シャール
乾燥重量	11.6 カーン
全装備重量	16.1 カーン
サブウェポン・スター出力	400
メイン・ジェネレーター蓄電	3.7
移動時間	441ツアイトル
フレーム耐久度	240
機体反応値	1.02
エーテル耐久値	50.9
表層速度	322レブル
飛翔速度	840レブル

装備武器

内装式バルカンX 2
アームガンX 2
格納式ハンドガンX 2

SIEBZEHN

ゼブツェン

機体概要

M計画の中で生み出された、人機融合ギアの試作一号機。

ヒトがギアを操作する以上、どうしても避けられない反応の遅れが生じる。つまり、脳で思考、または反射により筋肉を動かし、計器を操作→機体の運動系の処理→各部への動力伝達といった流れを経ることによるタイムラグである。

脳神經機械学の権威である二コラ・バルタザール博士は、操縦者の思考をダイレクトにギア中枢部に伝達し、機体の操作はギア自身に行わせるという方向性を打ち出す。つまり、ギアが思考し、それによって動くといふ方法論である。「ギアにさえせし」という問題は、ヒトの脳とギア中枢部を直結させることで解決する。その中枢回路には、M計画の副産物である人型特殊変異体コクスが転用され、これを解体・再構成するバイオサーフィット技術の応用により、生体中枢回路の完璧化に至った。

さらに、人工的な特異点を生み出すことで重力波を制御する技術を開発。試作機ゼブツエンに搭載した。



SPEC DATA

搭乗者	マリア
全高	28.2シャール
乾燥重量	33.5カーン
全装備重量	46.0カーン
サブシステム・モーター	610
メインエレベーター・僚群	5.5
移動時間	730ツアイトル
フレーム耐久度	440
機体反応値	2.3
エーテル感應値	20.4
表層速度	180レップソル
飛翔速度	622レップソル

装備武器

ロケットポッド内装式マイクロ
ミサイルランチャー×2
フィンガーミサイル5門×2
胸部グラビティーカノン×1
トルネードハンマー×2

BACK
MODEL2



BACK
MODEL1

補足解説

人機融合

ガゼル法苑の差し進めるM計画の途上で開発された技術。脳を抽出して中枢回路に直結させるタイプと、その発展型であり、ヒト人をギアの中枢回路に直接融合させるタイプがある。前者はあくまでも無機質な機械の入れ物に生体回路が組められているのに対し、後者はデウスやオイオンを構成するものと同じ、生体回路とヒトが融合したものである。つまりそれは、ヒトの身体そのものがギアという形態をとることであり、より直接的な機体操作が可能である。

CRESCENS

クレスケンス

機体概要

本来クレスケンスは、ヴィエルジェに代表されるエアッドシステム搭載ギアの発展型として開発されたものである。具備的にはエアッドの攻撃ライズ自体に、機体の機動制御を行わせようという趣向的なものであったが、その制御系統のインターフェイス設計が難航し、その開発は半ば凍結された状態で放置されていた。しかし、エメラダを従事したカレルレンによって急務開発が再開され、熟練となっていたインターフェイス開発の問題は、エメラダが機体を物理融合することによって解決される。

以前がないのは、開発凍結時の名残りだが、頗るの實戦エフェクトがその作用を充分に果たしたため、敢えて脚を廻し、昔わりにサブマスターを装備することによって、機動性の向上を図っている。

翼状エアッドは、それ自体がナノマシンで構成されており、誘導砲身、マニピュレーターとして機能する他、その自在な動きを利用したスマートライザーの役割も兼ねている。

補足となるが、エメラダの身体を構成するナノマシンには、安全装置として自己抑制機能が設置されており、自己的身体機能の変化、調整以上の事は出来ないようになっている。クレスケンスとの物理融合も、あくまでクレスケンス側のナノマシンの一時的融合によって行われるものであり、その機体のメンテナンスには、通常の整備手続が全く不適である。ただし、ナノマシンで構成されている翼状エアッドだけはメンテナンスフリーとなっている。

SPEC DATA

搭乗者	エメラダ
全高	15.4 シャトル
乾燥重量	9.7 カーン
全装備重量	13.3 カーン
サブミネレーター出力	450
マイクロネイラー能	3.3
移動時間	710 ツアイトル
フレーム耐久度	200
機体反応儀	1.0
エーテル憑依値	44
表層速度	300 レブル
飛翔速度	1100 レブル

装備武器
翼状エアッド(ナノマシン削削用)×2

BACK MODEL

SIDE MODEL

補足解説

ナノ技術のギアへの応用

物質の解体や再生をほぼ自由に行うナノ・テクノロジーは、軍事技術として無限の用途がある。

カレルレンはこの技術を、デウスを捉拿させる目的で使用するが、這次的にメルカバーの機動爆末兵器アイオンにて自己修復機能を与えたものだ。

また、メルカバーはこの技術によってヴェルトールを改修しており、ナノマシンの自己修復と損害解体するディスクセンサーも開発している。

WYVEAN

ワイブーン

機体概要

カーラン・ラムサスが天帝カインに懲罰された専用ギア。

ゲブラー兵司令官に相応しい「究極のギア」という開発コンセプトの下、ヒュウガ・リクドウが基本設計にあたり、ゲブラー兵器開発部門が能力を結集して開発した機体である。その為、通常のソラリス運用ギアが採用している機体構成部品の共有化は敢えておらず、全ての専用部品で構成されたフォロータイプのギアとなっている。

高出力の大気ジェネレーターを三基搭載し、両肩アクティブラーマー内のプラズマ推進機、ロングスタビライザーの採用により、重量級ギアに匹敵する装甲を持ちながらも、軽量級並みの運動性が確保されている。

両部アクティブラーマー下に接続されているバーツは、誘導砲身型の大気エアードである。サブジェネレーター内蔵のこのエアードは、蓄電型エアードに比して数倍する出力を誇る。また、格闘戦用クローバーとしても機能し、誘導砲身に形成されたビーム刃によって対象を切り落す事も可能。

主武装である剣は丸い刃を切った片刃の鍛造刀だが、刀身はソラリス製ではなく、過去に廃棄された地上民衆から接収されたものである。

このように最新技術が惜しみなく投入されたワイヤーバーンだが、ナノ技術や人機融合などの次世代技術は採用されていない。



SPEC DATA

搭乗者	ラムサス
全高	17.8メートル
乾燥重量	14.5トン
全装備重量	18.1トン
サブジェネレーター出力	500
メインジェネレーター蓄電	4.5
移動時間	5.4ツイル
フレーム耐久度	320
機体反応値	0.8
エーサル感応値	58.5
表層速度	290レブル
飛翔速度	1200レブル

装備武器

実剣×1

バレカン砲×4

誘導砲身型大型エアード
(クローバー兼用) ×2

BACK MODEL

SIDE MODEL

補足解説

ギアの内装火器

作品中ではほとんどスポットがあたらないが、大半のギアは内装式バルカンやチャーンガンなどの中口径の機関砲が搭載されている。

これは主に都市制圧に用いられるもので、装甲の薄い目標の破壊を主目的とする装備である。

すなわち機関砲とは、兵士や建造物、また戦闘車輌などの一般兵器を駆逐するために用いられる火器であり、ギアの機械を覆う厚い装甲を破るには破壊力が不足する。

よって、対ギア戦での使用局面は、主に牽制用に限定されるが、それでも装甲間に露出するケーブル類や、知覚センサーの破壊には十分有効な手段である。

OR WELTALL

オリジナル
ヴェルトール

機体概要

約500年前、ラカンの搭乘していたギアがアーマの器・ナフリとの融合を果たした結果誕生したギア・バーラー。

デウスの近衛戦闘機未であるギア・バーラーの出力は通常ギアとは比較にならない程絶大で、単なる金剛エネルギーの放出や放熱だけで付近一帯を破壊する程である。また、その機体を覆う生体装甲はゴリアテの1200センチ腕をもってしても傷ひとつつかない強度を誇る。

このO.R.W/Tが一度はナフリとの接触によってその能力を極にまで引き出され、ゼノギア同様の形態変化を起こしている。背部に展開する蝶鱗状の翼はその時の名残であり、現在は飛翔時の制御と防衛時の盾として機能している。

伝説の男グラーフの乗機として、その行動が数例確認されている。

SPEC DATA

搭乗者	グラーフ
全高	19.6シャーブル
乾燥重量	不明
全装備重量	不明
サブウェーブレーター出力	無し
メインエスレーター弾数	20以上(計測不能)
移動時間	不明
フレーム耐久度	不明
機体反応値	0.3以下(計測不能)
エーテル感応値	不明
表層速度	計測不能
飛翔速度	計測不能
装備武器	不明

※カッコ内はハイバーモード時

SIDE MODEL



BACK MODEL



補足解説

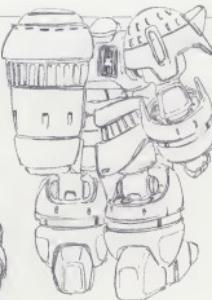
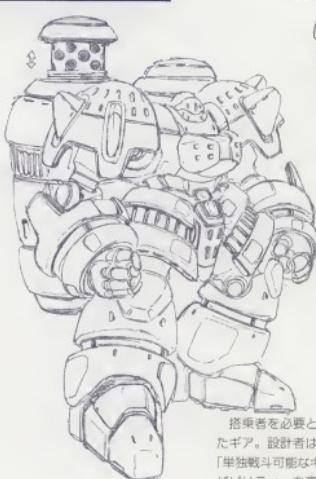
グラーフの「力」

しばしばフェイ達の前に立ったグラーフは、「我的手は神の息吹!」「座ちたる椅子 を開花させ、秘めたる力をつむぎ出す!! 美しき滅びの母の力を!」という科白を残している。この「坐ちたる種子」とは、言うまでもなくハルのエネルギー源であるスライプニジェネレーターのこと。この科白は、その出力値を引き上げる事ができるグラーフの力を確に示しているとも言える。さしづめ「滅びの母」はデウスそのもの、とりもなおきグラーフがデウスを兵器の象徴見たということか。

ギア設定資料集

GEAR DATA

カラミティ

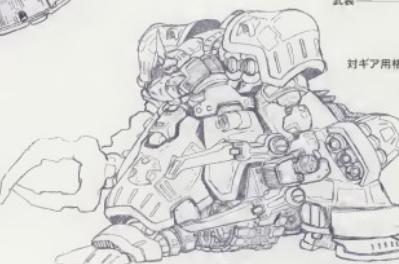
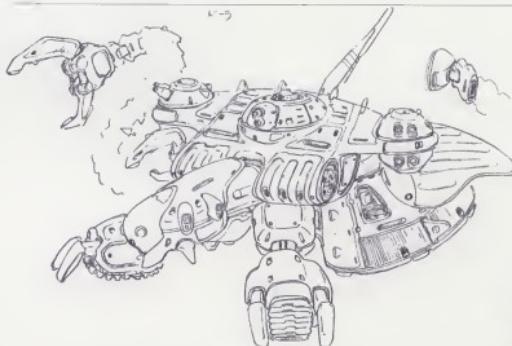


搭乗者を必要とせず、自律行動する人型頭脳を搭載したギア。設計者はバルタザールであり、対ソラリス用に「単独戦闘可能なギア」という目的で設計された。サバイバビリティーを高める強固な装甲や、対多数の敵にも対応できるようミサイルポッドを装備しており、増加した装備重量による機動力の低下を補うため、強力な飛行用ロケットを装備する。

SPEC DATA

搭乗者	なし
全高	27.8シャール
乾燥重量	34.8カーン
全備重量	46.8カーン
サブシステム・出力	470
ジェネレーター係数	4.3
移動時間	720ソア・タイトル
フレーム耐久性	350
機体反応値	2.1
エーテル感応値	-17.7
表層速度	170レ・ブソル
飛翔速度	590レ・ブソル

武装
ミサイルポッド×2
回転式ロケットアーム×2



かつて砂漠での主戦力が艦船であった時代に開発された対艦兵器。艦船の強固な装甲板をも貫通出来る様に大口径のドーラ砲を固定装備し、砲底にも耐えうる装甲が施されている。しかし、開発に長い月日を要し、開発終了時には主戦力は艦船からギアへと移行していたため、量産は見送られた。

ドーラ

SPEC DATA

搭乗者	ヴァンダーカム
全高	22.4シャール
乾燥重量	70.2カーン
全備重量	91.5カーン
サブシステム・出力	525
ジェネレーター係数	4.8
移動時間	640ソア・タイトル
フレーム耐久性	360
機体反応値	2.0
エーテル感応値	-10.5
表層速度	230レ・ブソル

武装
機銃×2
主砲×1
ドーラ砲×1
対ギア用格闘腕アーム×2

準備稿

シャーカーン・ギア

SPEC DATA

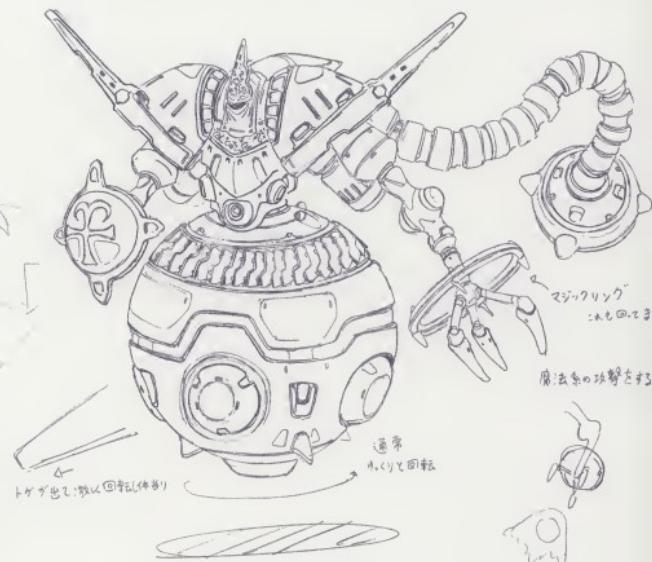
搭乗者	シャーカーン
全高	32.5シャール
乾燥重量	42.3カーン
全備重量	44.5カーン
サブジェネレーター出力	420
シェネレーター係数	5
移動時間	690ツァイトル
フレーム耐久性	370
機体反応値	1.8
エーテル感応値	45.5
表層速度	250レップソル
飛翔速度	510レップソル

武装

シールド内蔵型剣印砲×1

エーテル導航装置付き格闘用クローナー

空中戦闘などに使用されている浮遊機関を小型化し搭載した試作兵器ギア。教会が修理するため、教会のシンボル兵器である剣印砲を搭載している。ゲートのエネルギーを抽出し、搭乗者のエーテル能力を高めることができるので、そのために背中のパイプが取り付けられている。



アルカンシェル

SPEC DATA

搭乗者	ストーン
全高	45.2シャール
乾燥重量	58.3カーン
全備重量	69.6カーン
サブジェネレーター出力	840
ジェネレーター係数	4.1
移動時間	710ツァイトル
フレーム耐久性	410
機体反応値	2.3
エーテル感応値	56.5
表層速度	120レップソル
飛翔速度	330レップソル

武装

剣印砲×1

対ギア用機能障害ジャマー×2

海域制圧の主力となるべく開発されたギア。長時間の活動を可能にするため、通常時は艦船と同様に海上を航行し、戦闘時など、必要に応じ空中活動へ移行する。これにより、燃料消費の激しい浮遊システムの稼働時間を短縮し、駆戦時間の伸長をはかっている。腹部のツメから発する機能障害ジャマーは敵となる機体の中枢回路に電磁波を送り込み100%の能力を出せないようにするもの。機体そのものはゲンジャー兵器開発部門で、シタンが設計主担当となって開発されたものであるが、剣印砲はストーンの手に渡ったのちに取り付けられたものである。



パントライン

近接戦闘得意とするギアを遠距離から迎撃する為に作られた機体。移動時には人型に変形が可能な高い汎用性を併せ持つ。

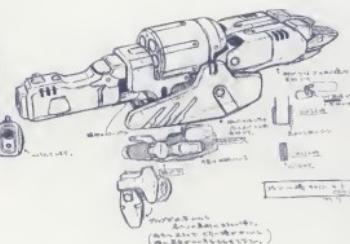
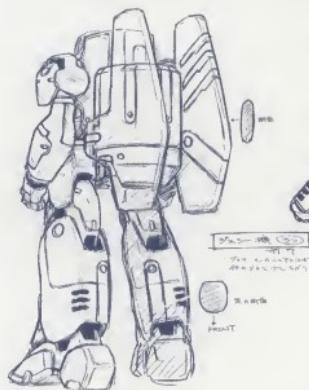
キャノンモード時の単体での砲撃は命中精度が低いため、照準能力の高いアームの連携が必要になる。さらに命中精度を上げるため、コクピットブロックを弾丸とし、搭乗者が弾道の操作ができるよう設計された。その専用弾頭は、衝撃構造となっている弾芯型コクピット部分と、後部炸薬部分とに分かれ、極的から弾芯部抜弾後に、極的に内部に残した炸薬部分が爆発する仕様となっている。



SPEC DATA

搭乗者	シェシー
全高	15.1 シャール
(キャノンモード時)	全長20.1 シャール
乾燥重量	12.6 カーン
全備重量	20.8 カーン
サブジェネレーター出力	350
シェネレーター係数	3.5
移動時間	540 ツアイトル
フレーム耐久性	240
機体反応値	1.3
エーテル感応値	31.4
表層速度	250 レブソル
飛翔速度	765 レブソル

武装
有人口ゲット導
(キャノンモード変形時に使用)



CI型ヴィエルジエ(ミアンギア)

SPEC DATA

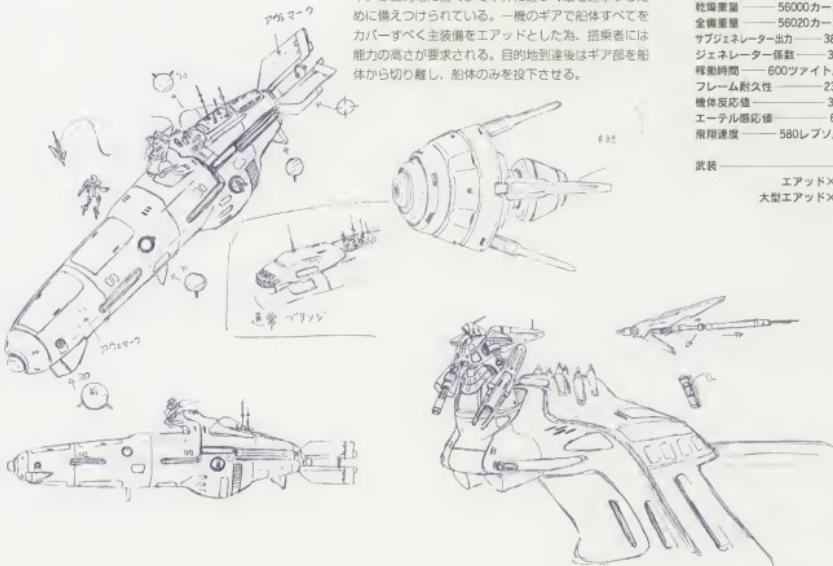
搭乗者	ミアン
全高	16.2 シャール
乾燥重量	12.1 カーン
全備重量	17.4 カーン
サブジェネレーター出力	430
シェネレーター係数	3.4
移動時間	600 ツアイトル
フレーム耐久性	230
機体反応値	0.8
エーテル感応値	130
表層速度	265 レブソル
飛翔速度	920 レブソル

武装
エアッド×6
脱着式シールド×1
防御型エアッド×1

右肩に攻撃用エアッドを6基、左肩に防御用エアッドを1基装備した、ヴィエルジエのバリエーションの一つ。主装備がエアッドであることがわかるように、特別なパイロットの専用機であり常に使用しない。少數が生産された。



爆弾戦艦 ヒト



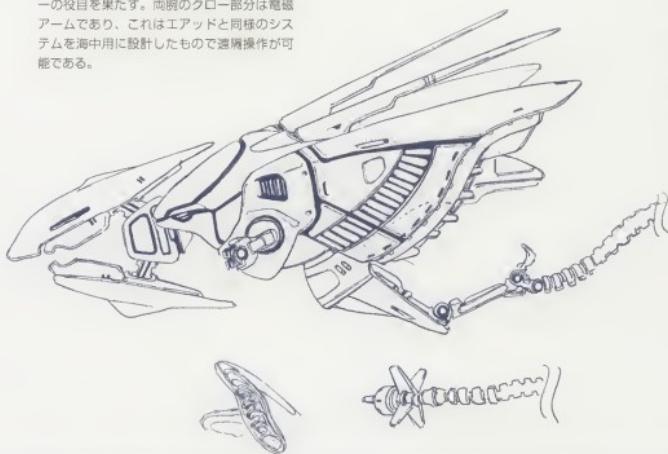
SPEC DATA

搭乗者	ドミニア
全長	189シャール
乾燥重量	56000カーン
全備重量	56020カーン
サブジェネレーター出力	380
ジェネレーター係数	3.4
稼働時間	600ツァイトル
フレーム耐久性	230
機体反応値	3.1
エーテル感応値	62
飛行速度	580レブソル

武装
エアット×6
大型エアッド×1

ハイシャオ

海中での戦闘のみを考慮し設計された機体。長い尻尾状の部分には、高精度のハイドロフォンを内蔵し、広範囲の索敵能力を持つソナーの役目を果たす。両腕のクロ一部は電磁アームであり、これはエアッドと同様のシステムを海中用に設計したもので遠隔操作が可能である。

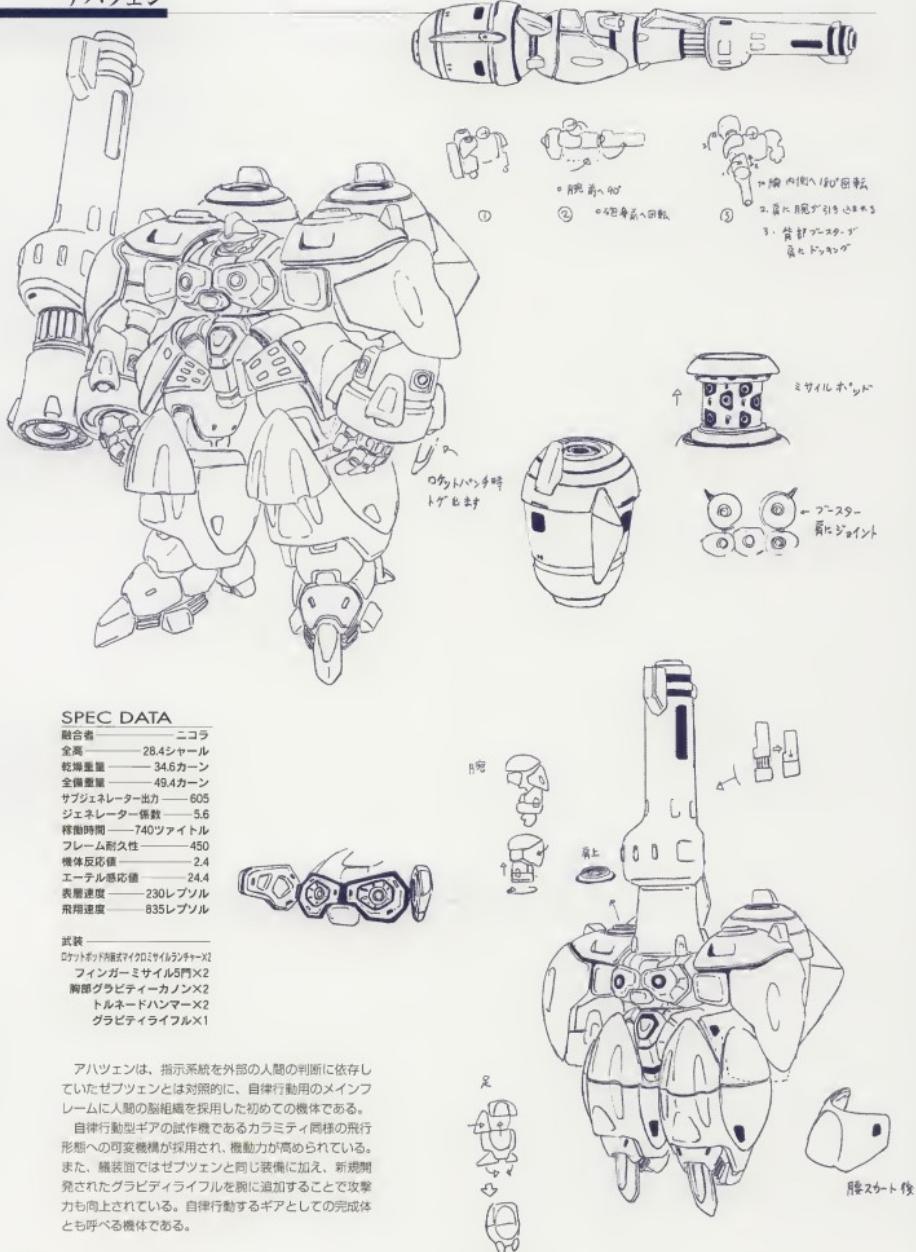


SPEC DATA

搭乗者	ドミニア、ケルビナ ／ラムサス
全長	27.8シャール
乾燥重量	66.7カーン
全備重量	78.3カーン
サブジェネレーター出力	620
ジェネレーター係数	4.5
稼働時間	640ツァイトル
フレーム耐久性	380
機体反応値	2.3
エーテル感応値	36.8
海中速度	130レブソル

武装
電磁アーム×2

アハツェン



SPEC DATA

融合者	ニコラ
全高	28.4シャール
乾燥重量	34.6カーン
全備重量	49.4カーン
サブジェネレーター出力	605
ジェネレーター係数	5.6
稼働時間	740ツアイトル
フレーム耐久性	450
機体反応値	2.4
エーテル感応値	24.4
表層速度	230レープソル
飛翔速度	835レープソル

武装
ロケットポッド内蔵式マイクロミサイルランチャー
　　フィンガーミサイル5門×2
胸部グラビティーカノン×2
　　トルネードハンマー×2
　　グラビティライフル×1

アハツエンは、指示系統を外部の人間の判断に依存していたゼブツエンとは対照的に、自律行動用のメインフレームに人間の脳組織を採用した初めての機体である。

「云々」に述べた機体構成を採用した初の機体である。自律行動型ギヤの試作機であるカラミニ同様の飛行形態への可変機構が採用され、機動力が高められている。また、艤装面ではゼプツエンと同じ装備に加え、新規開発されたグラビディライフルを腕に追加することで攻撃力も向上されている。自律行動するギヤとしての完成体とも呼べる機体である。

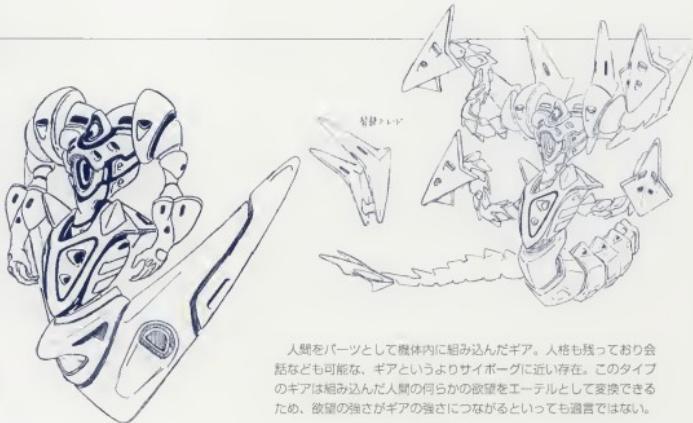
ハマー

SPEC DATA

融合者	ハマー
全高	13シャール (変態後41.4シャール)
乾燥重量	9.3カーン
全備重量	14.2カーン (変態後32.2カーン)
サブジエクレーター出力	540
ジェネレーター係数	5.2
移動時間	730ツァイトル
フレーム耐久性	390
機体反応値	2.2
エーテル感応値	20.2
表層速度	230レブソル
飛翔速度	655レブソル

武装

ジェル噴射装置
装甲貫通彈
自己変態装置



人間をパーツとして機体内に組み込んだギア。人格も残っており会話なども可能な、ギアというよりサイボーグに近い存在。このタイプのギアは組み込んだ人間の何らかの欲望をエーテルとして変換できるため、欲望の強さがギアの強さにつながるといつても過言ではない。

捲輪、天蓬共、元は信長時代のカレレン部の下であつた勇達だが、イグニス防衛戦の際、ソフィアを護り戦死。法院同様、そのパーソナルデータのみが保管され、後にギアの中堅回路として再生処理を受ける。よって現在の二人には生前の人格は殆ど残つておらず、ほぼ全てが戦闘本能によって形成されている。



ケンレン/テンポウ

SPEC DATA

融合者	捲輪(ケンレン)
全高	28.5シャール
乾燥重量	34.4カーン
全備重量	47.3カーン
サブジエクレーター出力	760
ジェネレーター係数	7.4
移動時間	722ツァイトル
フレーム耐久性	480
機体反応値	1.3
エーテル感応値	31
表層速度	310レブソル
飛翔速度	720レブソル

武装

腕部一体型格闘専用ハンマーX1
脚部一体型シールドX1

SPEC DATA

融合者	天蓬(テンポウ)
全高	29.8シャール
乾燥重量	35.7カーン
全備重量	52カーン
サブジエクレーター出力	740
ジェネレーター係数	7.1
移動時間	765ツァイトル
フレーム耐久性	470
機体反応値	1.0
エーテル感応値	33.8
表層速度	330レブソル
飛翔速度	740レブソル

武装	2連式格闘戦用フックX1 格闘戦用クロ-X1
----	---------------------------



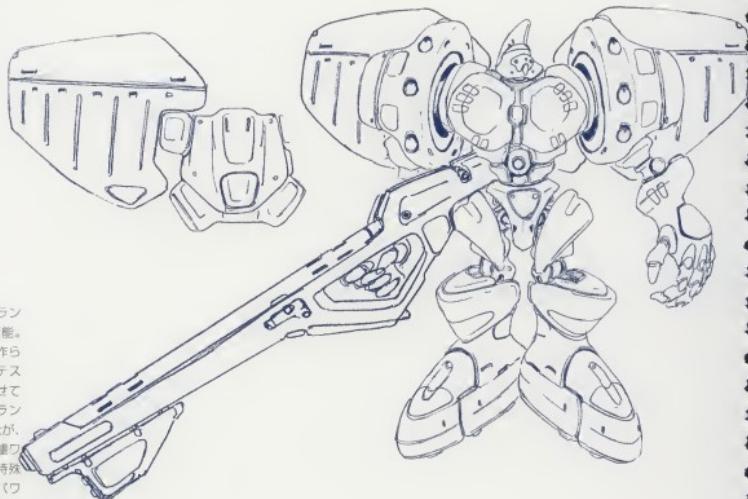
■ケブラー特殊部隊

ワンドナイト

SPEC DATA

搭乗者	ランク・ヘルムホルツ
全高	18.5シャール
乾燥重量	16.5カーン
全備重量	20.3カーン
サブシステム出力	380
ジェネレーター係数	3.5
移動時間	520ツアイトル
フレーム耐久性	240
機体応応値	1.4
エーテル感応値	28.4
表層速度	245レブソル
飛翔速度	760レブソル

武装
パワービーム砲×1



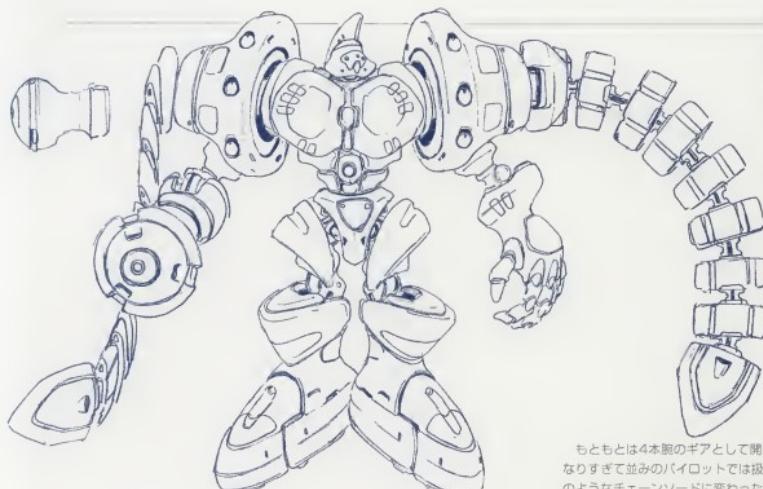
小型ホバーを搭載し両肩の羽でハランスを取ることで、短時間の飛行が可能。機動力が高く、本来は強行偵察用に作られた機体であった。当初は各機体のテストも兼ねてケブラー隊の5人に合わせて5種類のギアが用意され、ランクはランスナイトというギアに乗れる予定だったが、輸送中にゲリラの襲撃で失われ、急遽ワンドナイトがもう1機後送された。特殊部隊に配置された後に取付けられたパワービームは射程距離も長く、強襲時には敵の先手をとり、攪乱することが可能だ。

ソードナイト

SPEC DATA

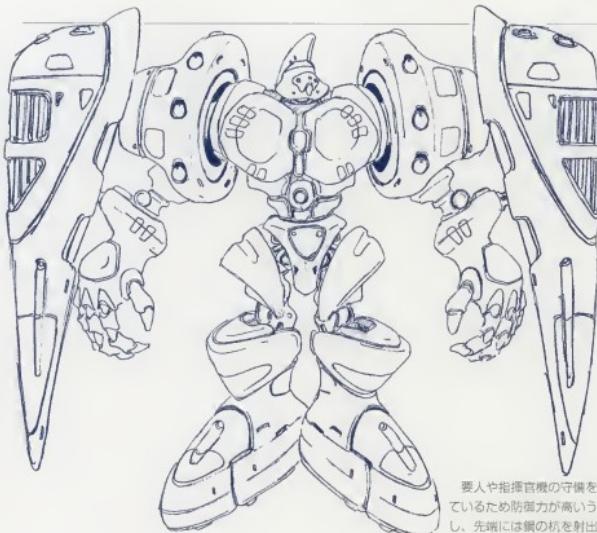
搭乗者	ストラッキー
全高	18.1シャール
乾燥重量	16.5カーン
全備重量	19.8カーン
サブシステム出力	380
ジェネレーター係数	3.9
移動時間	530ツアイトル
フレーム耐久性	240
機体応応値	1.4
エーテル感応値	28.4
表層速度	255レブソル
飛翔速度	770レブソル

武装
チェーンソード×2
内装式ガトリングガン



もともとは4本腕のギアとして開発されたが、操作系が複雑になりすぎて並みのパイロットでは扱えないという理由から、現在のようなチェーンソードに変わった。腰から剣に変わったことで汎用性こそ下がったが、橋脚戦での攻撃力は大幅に向いている。右腕の内装式ガトリングガンは特殊部隊に配置後に取付けられたもの。部隊内においても切り込み役として重宝されている。

シールドナイト



要人や指揮官機の守備を考えられて作られた機体。両肩にシールドを装備しているため防御力が高いうえ、シールドの上部にはロケットランチャーを装備し、先端には鋼の机を射出し敵機の装甲を打ち破るバイルバンカーが内蔵されている。接近戦と遠距離戦両方に対応できる汎用性の高い機体で、部隊内においても状況に応じた行動をすることが可能。

カップナイト

SPEC DATA

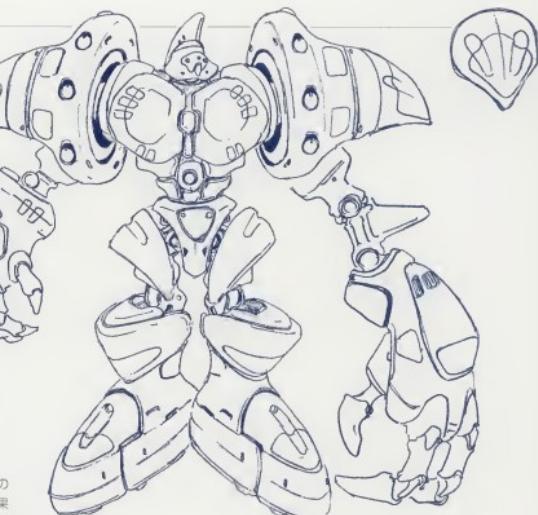
描画者	フランツ
全高	18.1 シャール
乾燥重量	17.6 カーン
全備重量	18.2 カーン
サブシステムレーター出力	380
ジェネレーター個数	4.2
移動時間	530 ツァイル
フレーム耐久性	240
機体反応値	1.4
エーテル帯応値	28.4
表層速度	250 レブル
飛翔速度	765 レブル

武装

- 大型クローナー×1
- 投射用シールド×1



巨大な左手はもともとは遭難発掘現場用に用いられる削岩用のアームを戦闘用に改造したものである。格闘戦では絶大な効果を発揮するため、部隊内においてはソードナイトとともに敵陣に切り込むことが多い。



SPEC DATA

描画者	フロイアー
全高	18.1 シャール
乾燥重量	17.2 カーン
全備重量	22.6 カーン
サブシステムレーター出力	380
ジェネレーター個数	4.3
移動時間	520 ツァイル
フレーム耐久性	240
機体反応値	1.4
エーテル帯応値	28.4
表層速度	255 レブル
飛翔速度	770 レブル

武装

- バイルバンカー×2

シールド内蔵ロケットランチャー3門×2

エレメンツ

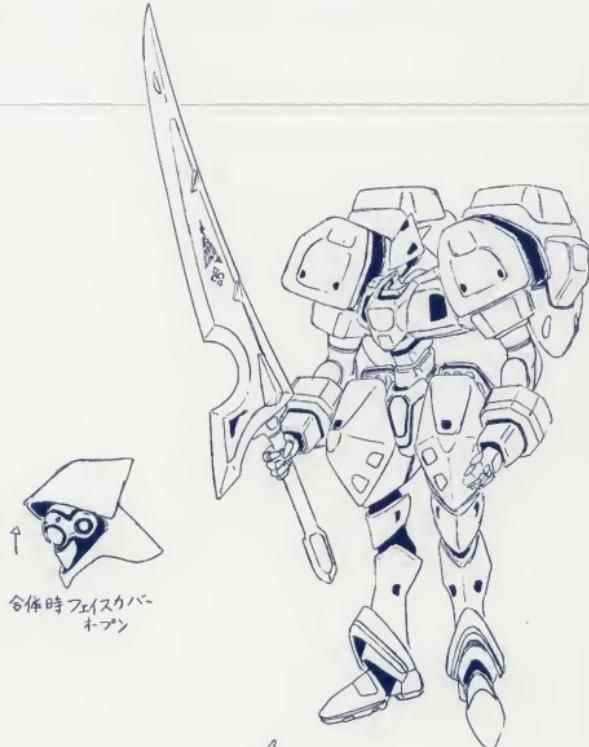
ブレードガッシュ

SPEC DATA

搭乗者	ドミニア
全高	15.8シャール
乾燥重量	11.2カーン
全備重量	14.6カーン
サブジェネレーター出力	400
ジェネレーター係数	4.5
移動時間	600ファイトル
フレーム耐久性	250
機体反応値	0.9
エーテル憑依値	55.4
表層速度	270レブソル
飛翔速度	980レブソル

武装	
	エーテル剣×1

もとよりの機体名は「ガッシュ」であり、様々な武器を装備可能。だが搭乗者であるドミニアが剣の扱いを得意としており、エーテル剣を装備すること多かった為、この名前で呼ばれることが多い。また、他の3機とそれぞれ合体し、状況に応じた属性をエーテル剣に搭たせ攻撃を行える。

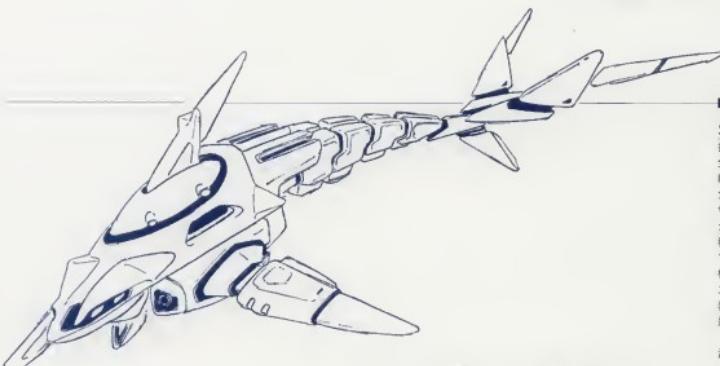


マリンパッシャー

SPEC DATA

搭乗者	アルビナ
全長	23.5シャール
乾燥重量	18.9カーン
全備重量	23.6カーン
サブジェネレーター出力	320
ジェネレーター係数	4.6
移動時間	590ファイトル
フレーム耐久性	240
機体反応値	0.9
エーテル憑依値	57
表層速度	255レブソル
飛翔速度	720レブソル

武装	
	水圧砲×1



エレメンツの機体はそれぞれ得意な戦域があり、マリンパッシャーはその名の通り海戦得意とする機体。本来は完全な海戦用であったが、地上戦や空中戦にも対応させるべく改修が施された。また、Gエレメンツのバージとなる各機体は特殊なエーテル導航機関が備え付けられており、このマープではパイロットの水属性のエーテルを增幅できるようになっている。

スカイギーン

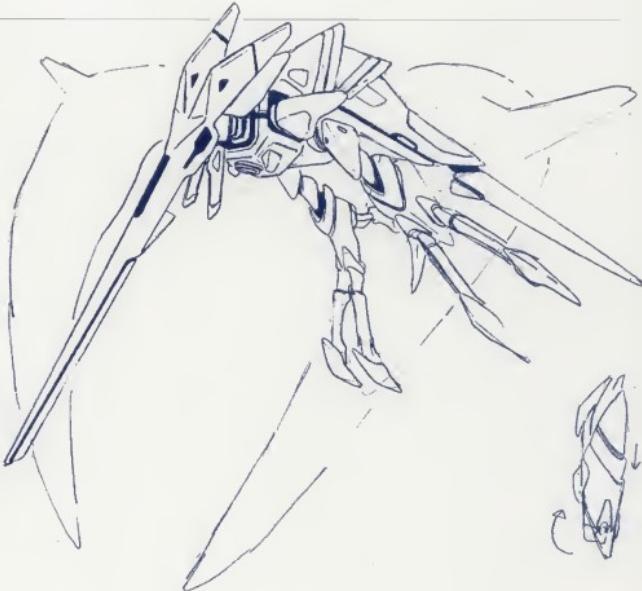
SPEC DATA

搭乗者	トロネ
全高	17.7 シャール
乾燥重量	12.1 カーン
全備重量	14.2 カーン
サブシステムレーター出力	380
ジエネレーター係数	4.4
移動時間	580 ツアイトル
フレーム耐久性	260
機体反応値	0.9
エーテル感応値	55.6
表層速度	370 レブル
飛翔速度	1300 レブル

武装

ソニックウェーブ砲×1

高速強襲攻撃を得意とするギア。風属性のエーテルを增幅する機能を持つ。その性能は目覚しく、合体機能を含いたる量産型の機体も作られた程度である。合体時には翼となり、ジャンプ中や移動の際にバランスを取る役目を持つ。また、フレードガッシュの背中に合体することができ、その形態は「スカイガッシュ」と呼ばれる。



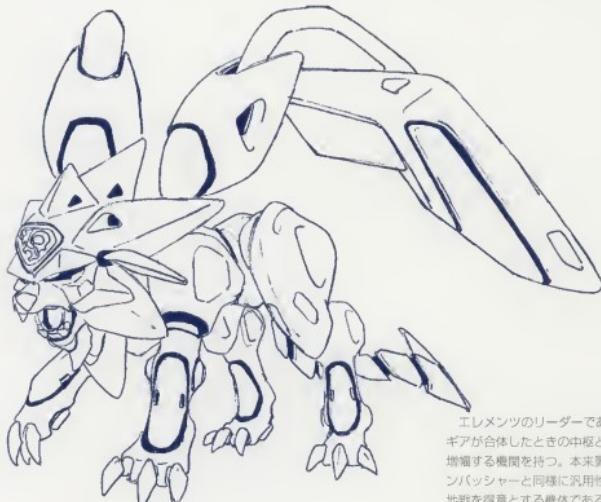
グランガオン

SPEC DATA

搭乗者	セラフィータ
全高	16.5 シャール
乾燥重量	12.8 カーン
全備重量	17.2 カーン
サブシステムレーター出力	500
ジエネレーター係数	4.2
移動時間	590 ツアイトル
フレーム耐久性	230
機体反応値	0.9
エーテル感応値	56.8
表層速度	260 レブル
飛翔速度	1080 レブル

武装

ヒートウェーブ照射装置×1

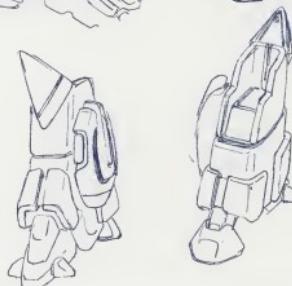
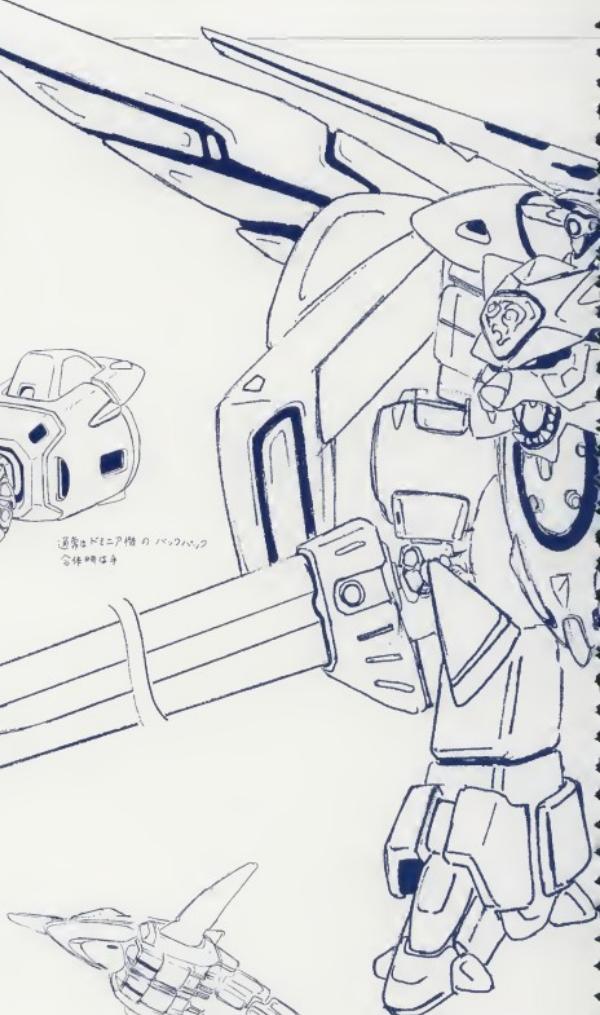
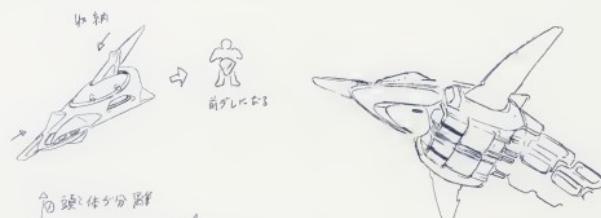
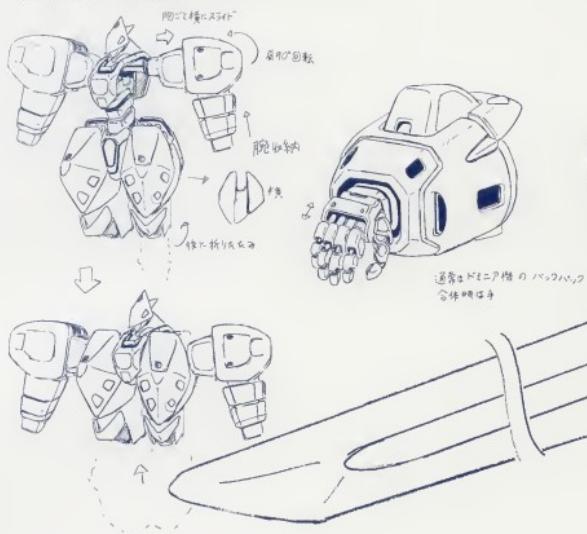


エレメンツのリーダーであるセラフィータが搭乗し、4台のギアが合体したときの中枢となる機体で火の属性のエーテルを增幅する機能を持つ。本来翼は装備されていなかったが、マリンバッシャーと同様に汎用性を持たせるために取り付けた。局地戦得意とする機体である。

Gエレメンツ

エレメンツが搭乗する4体のギアが合体する事によりこの機体になる。長く続いた戦争により兵士や臣民に厭戦気分が広がることを概念し、戦場のシンボルとなり兵士たちの戦意を昂揚させる目的で作られた。その効果は絶大で、Gエレメンツを称えた歌が作られ、ソラリスの音楽教科書にまで掲載された程である——というのが公式データだが、事実はどうやら、設計者であるシタンの単なる誇張らしい。

全体の操縦はガッシュの搭乗者が行ない、他の搭乗者は素敵やジエスターの出力管理などを行なう。合体後も各パーツのエーテル増幅器は使用可能で各パイロットの属性能力を高めることができた。

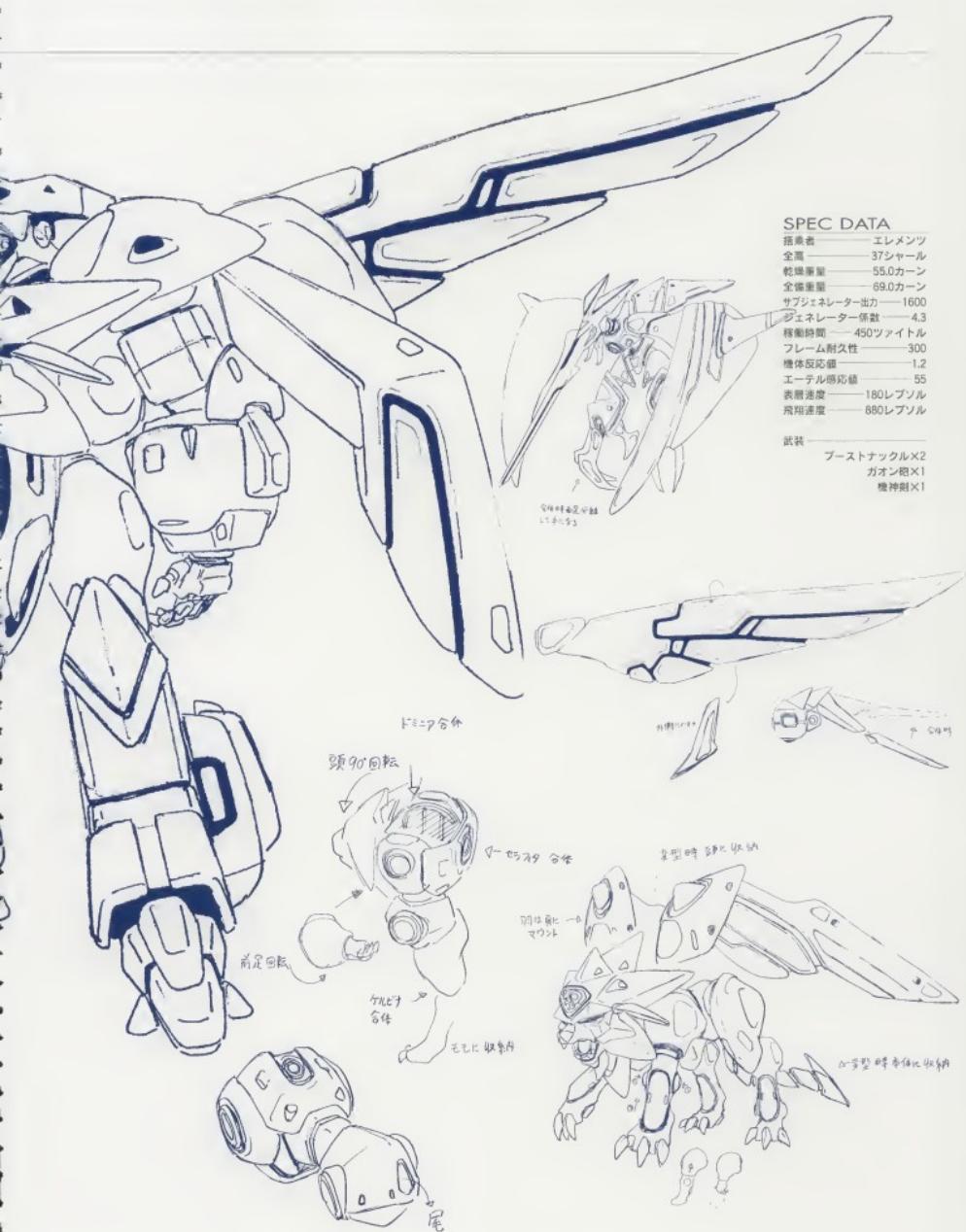


SPEC DATA

搭乗者	エリメンツ
全高	37シャール
乾燥重量	55.0カーン
全備重量	69.0カーン
サブジェネレーター出力	1600
ジェネレーター係数	4.3
移動時間	450ツイトル
フレーム耐久性	300
機体反応値	1.2
エーテル吸収値	55
表層速度	180レブソル
飛翔速度	880レブソル

武装

ブーストナックルX2
ガオン砲X1
機神剣X1



■ アイオーン



近接防衛端末としてメルカバー内のデウスを守っているのがアイオーンである。M計画によって造られたヒトを構成部品とすることでエーテル能力が備わり、さらにナノマシンによる自己修復機能を有している。

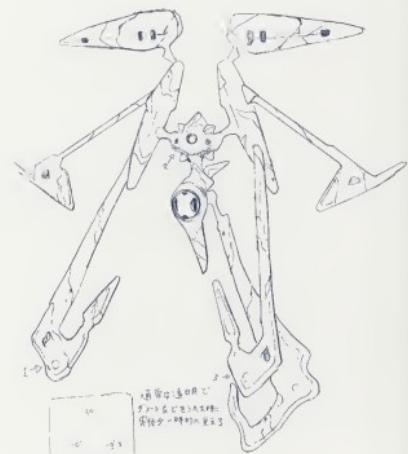
個体ごとにもっとも強く發揮されるエーテル能力を攻撃に転用しており、その外形も様々。劇中は便宜上、エーテルの属性によってネーミングされている。

■四柱神

デウスの能力の象徴が具体化した姿。詳細は謎だが、同次元の物質ではなく、ある種のエネルギー集合体と
いうべき存在。個体としての意志はなく、すべてデウス
によりコントロールされている。

メタトロン

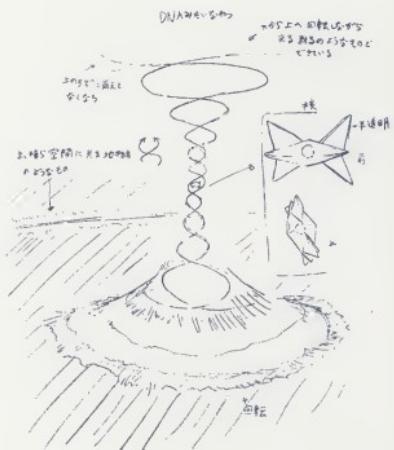
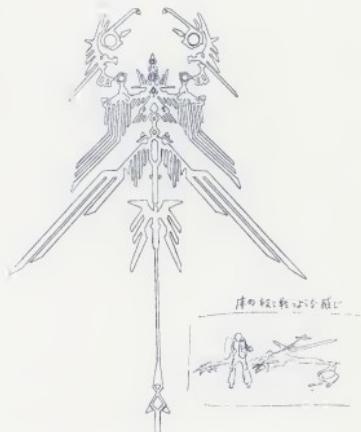
ホリ原 プログラムによる
メタルテクスチャー



サンダルフォン

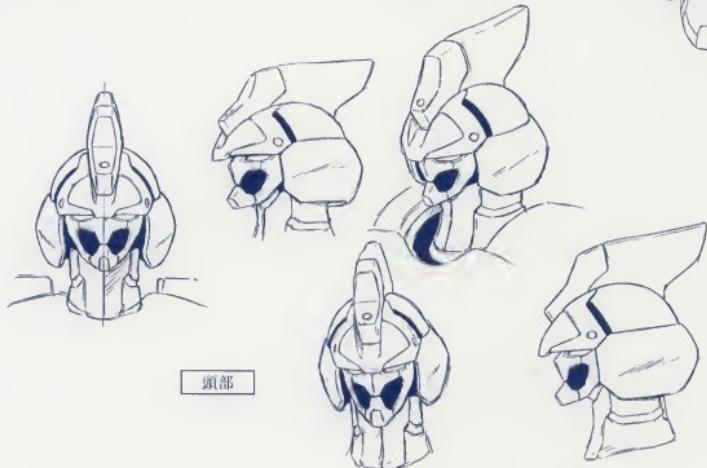
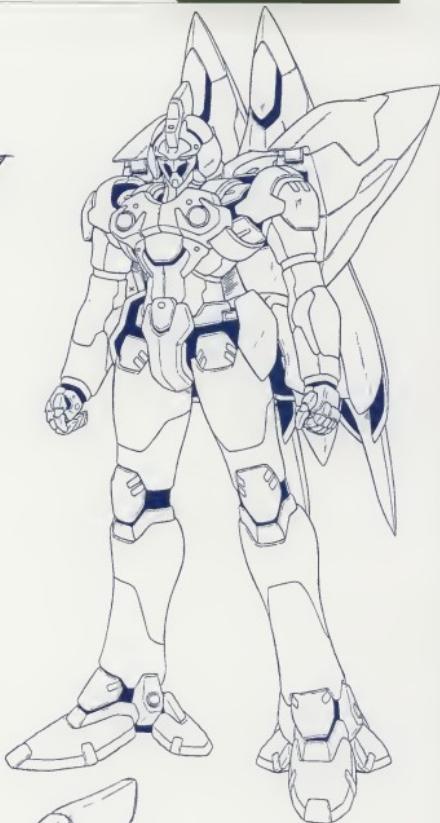
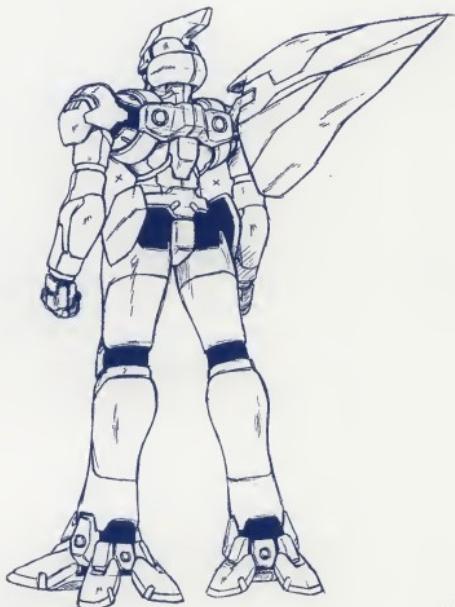
ハールート

一方通行部

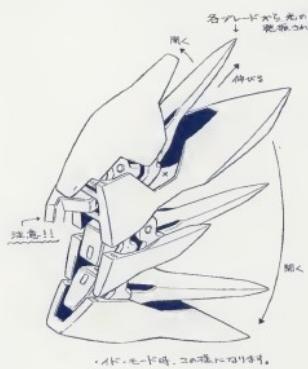
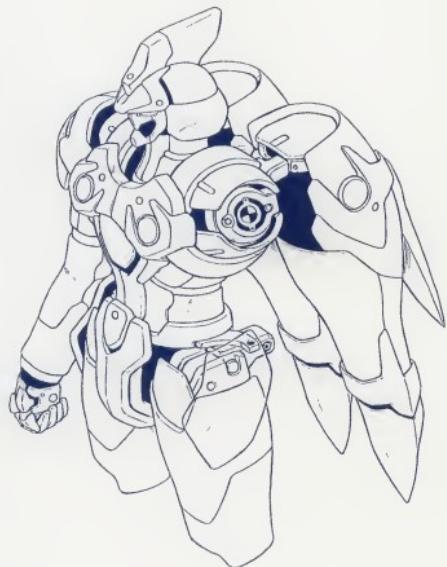


マールート

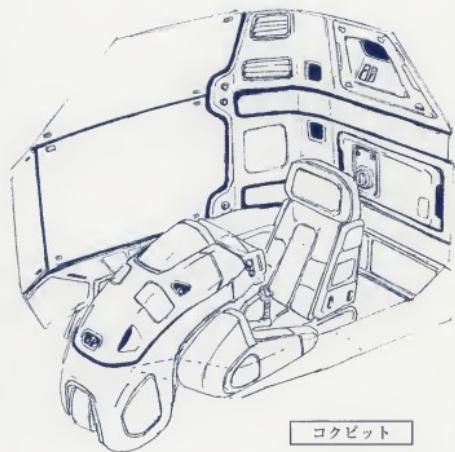
■ ヴェルトール



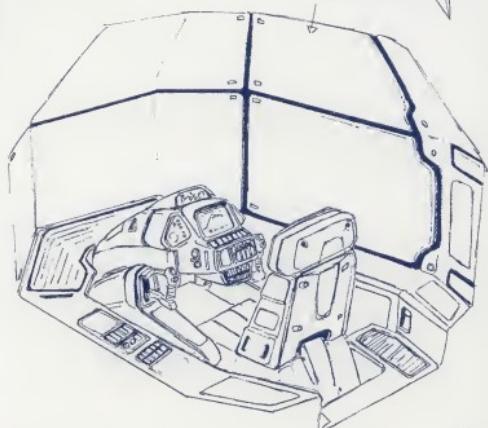
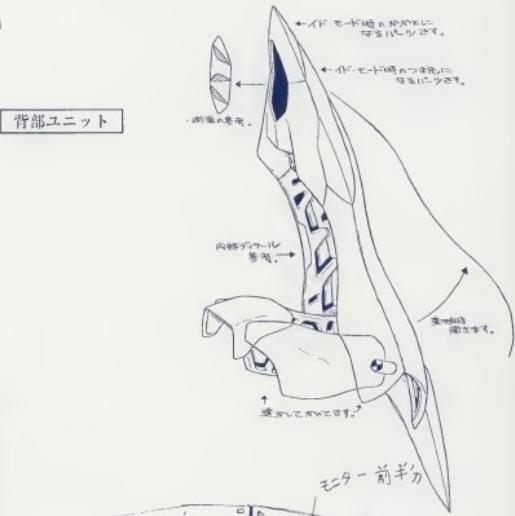
頭部



背部ユニット

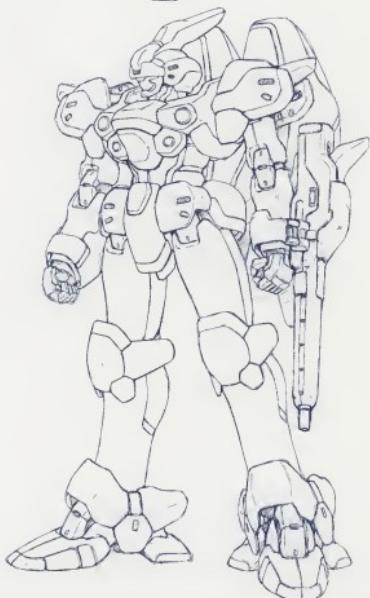
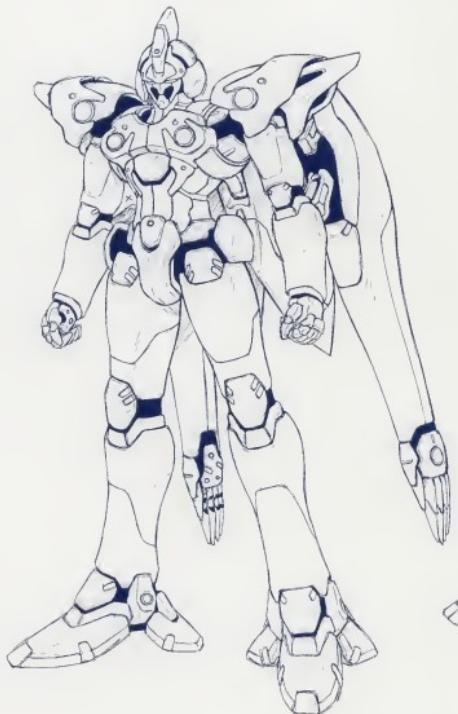


コクピット



■ ヴェルトール準備稿



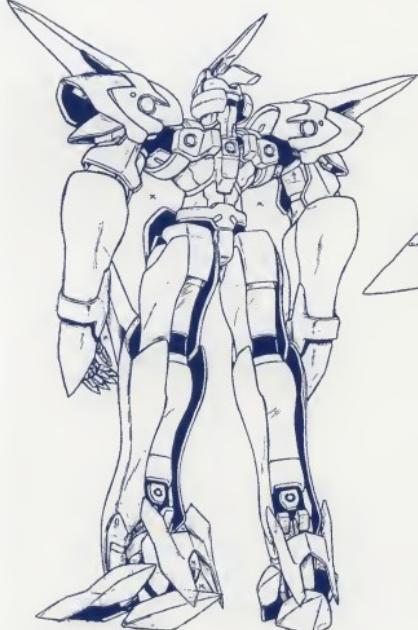
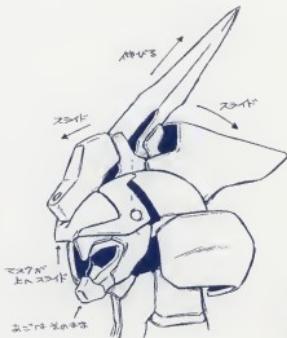
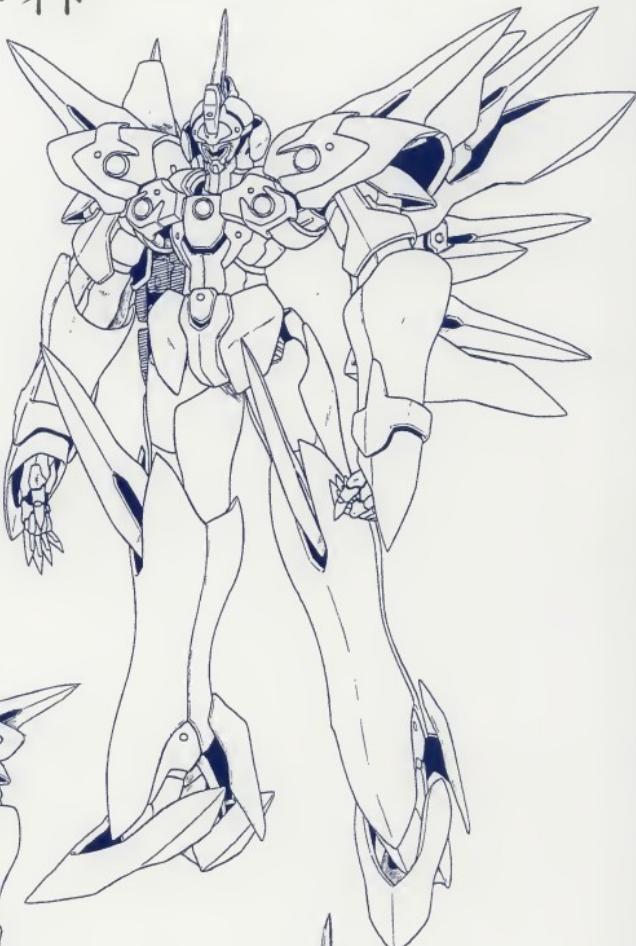


Designer's Comment

とにかく一番手間がかったギアです。何箇も何箇も重ねてますしね。デザイン前のスクウェアさんからのオーダーは、主人公だけど「弱そう」で、「悪そう」なのに変わっていく…というものでした。随分悩みましたけど、わりとそんな感じになったかなって思っています。

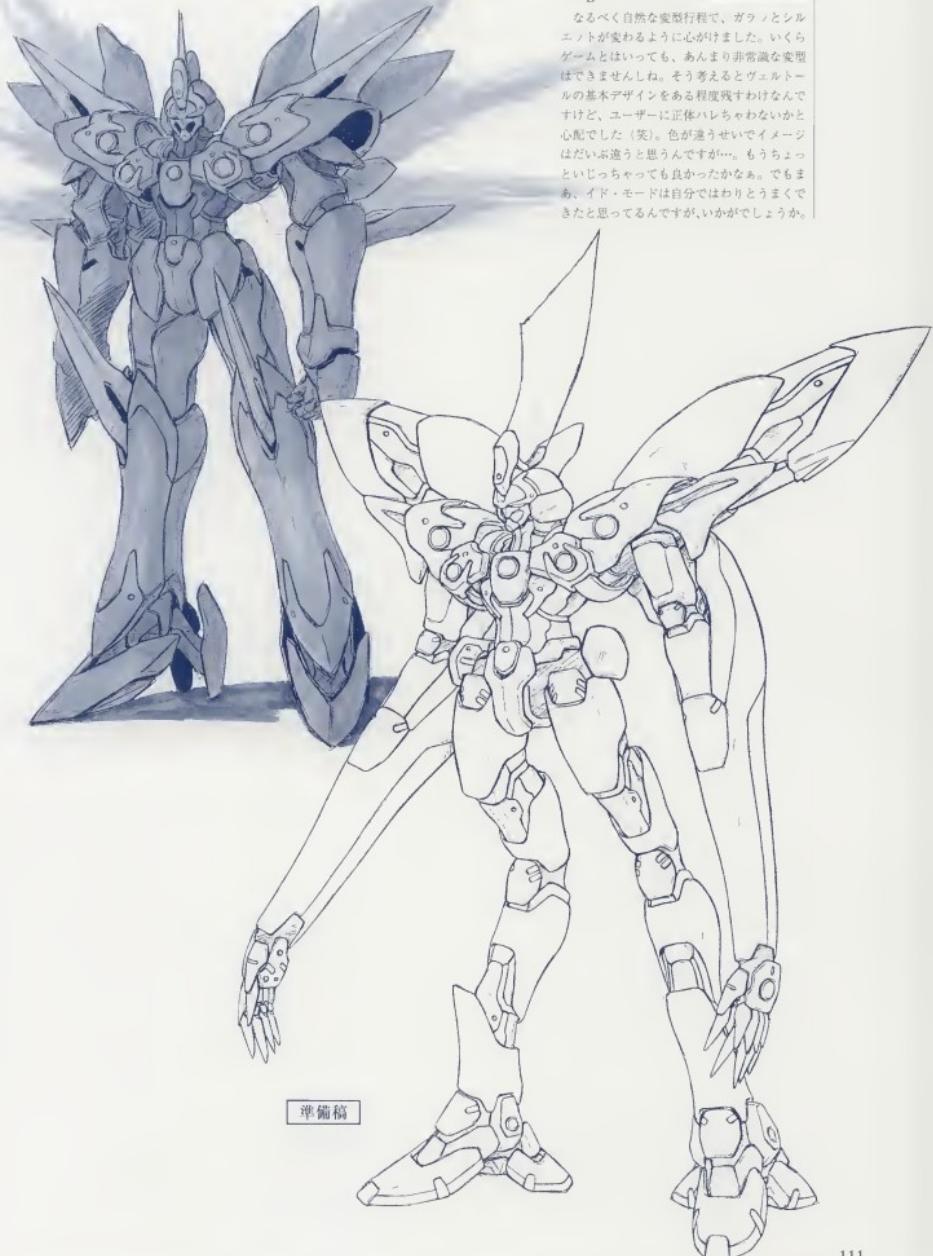
デザイン時に苦労したのは、背中のユニットですね。みなさん、あれは飛行ユニットだと思ってくれたみたいでホントです。変形ギミックだってバレちゃうと、後の変形シーンが予想されちゃいますもんね。

■ ヴェルトル・イド

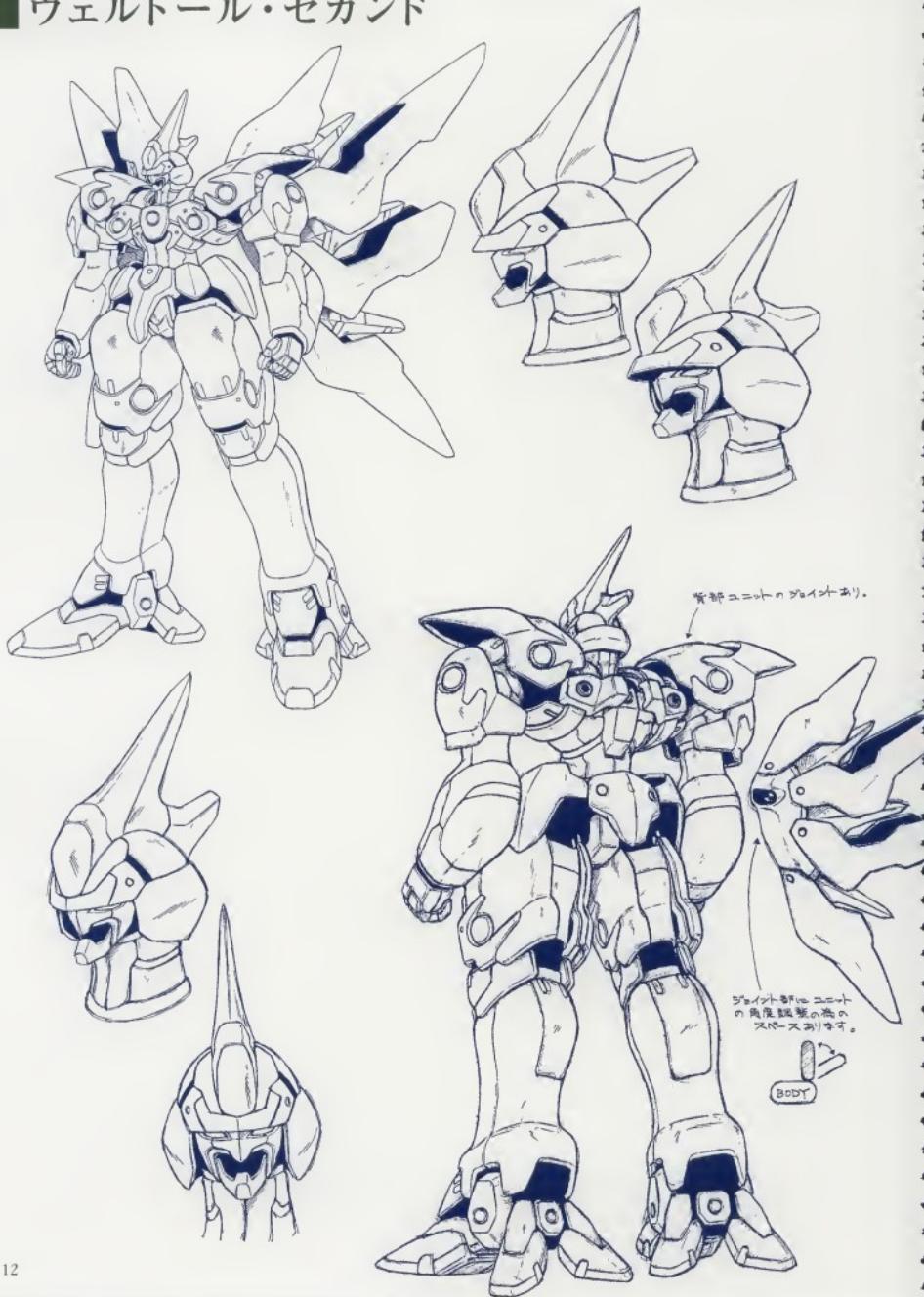


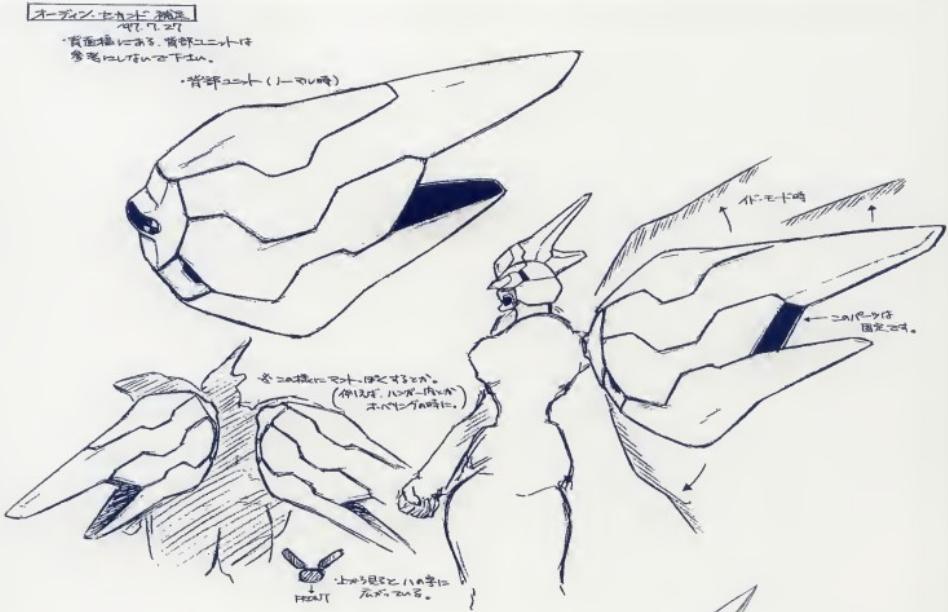
Designer's Comment

なるべく自然な変形行程で、ガラノとシリエノトが変わるように心がけました。いくらゲームとはいっても、あまり非常識な変形はできませんしね。そう考えるとヴェルトールの基本デザインはある程度残すわけなんですが、ユーザーに正体バレちゃわないかと心配でした(笑)。色が違うせいでイメージはだいぶ違うと思うんですが…。もうちょっとといじっちゃっても良かったかなあ。でもまあ、イド・モードは自分ではわりとうまくできたと思ってるんですが、いかがでしょうか。



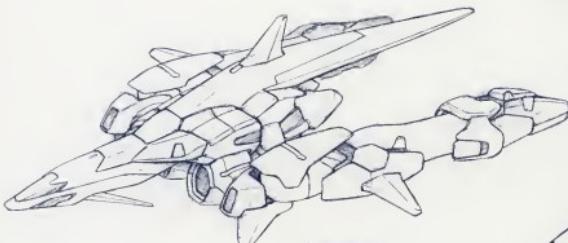
■ ヴェルトール・セカンド





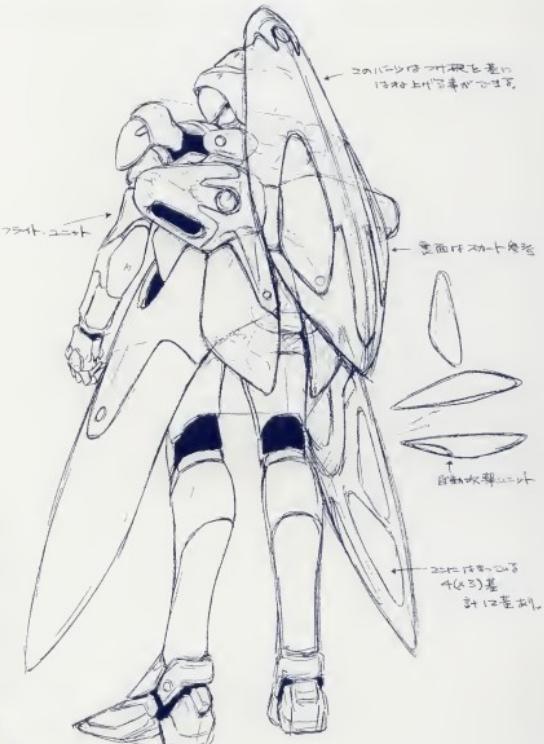
Designer's Comment -

ヴェルトールに拘束具をつけたようなイメージです。だから尻や足を墓間から見ると、内側にヴェルトールの名前が見えるようになってるんですよ。その他では、基本デザインはやっぱりヴェルトールを踏んで踏まずから、細かい変更を中心です。そんな感じだから、デザイン面ではそれほど苦労した印象はないですね。個人的には、猪の屠りのデザインが気に入っています。そういうふう頭部ユニット、角だけじゃなくて顔のデザインも結構違うんですけど、気付いてもらえたかな(笑)。



準備稿

■ ヴィエルジェ



Designer's Comment

ちょっと趣向を変えて、和風のイメージでデザインしてみました。だから全身のシルエットは、振り袖や帯のイメージで、着物っぽいスタイルになっています。最初はもうちょっといろいろギミックを付けてたんですが、何度も調整して今の形に落ち着きました。頭部もやっぱり日本髪をモチーフにしていて、女子大生の卒業式とかで見るような、後ろで結った髪型を漠然とイメージしながらデザインしたものです。もっとも、特に何かを参考にしたわけじゃなくて、あくまでイメージですけどね。

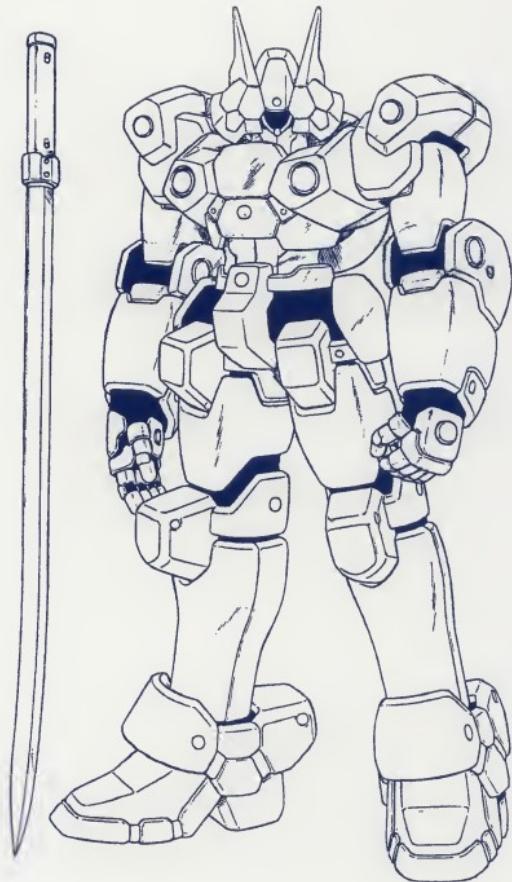
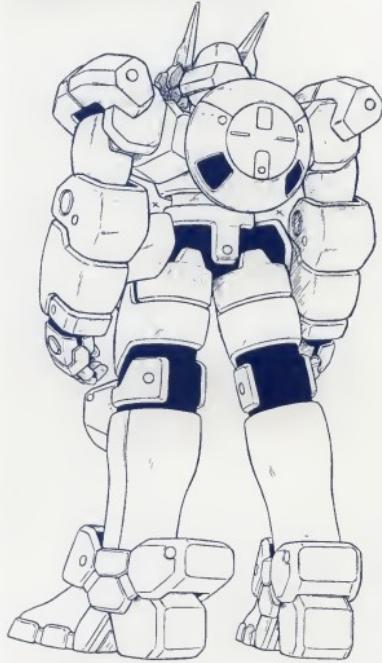


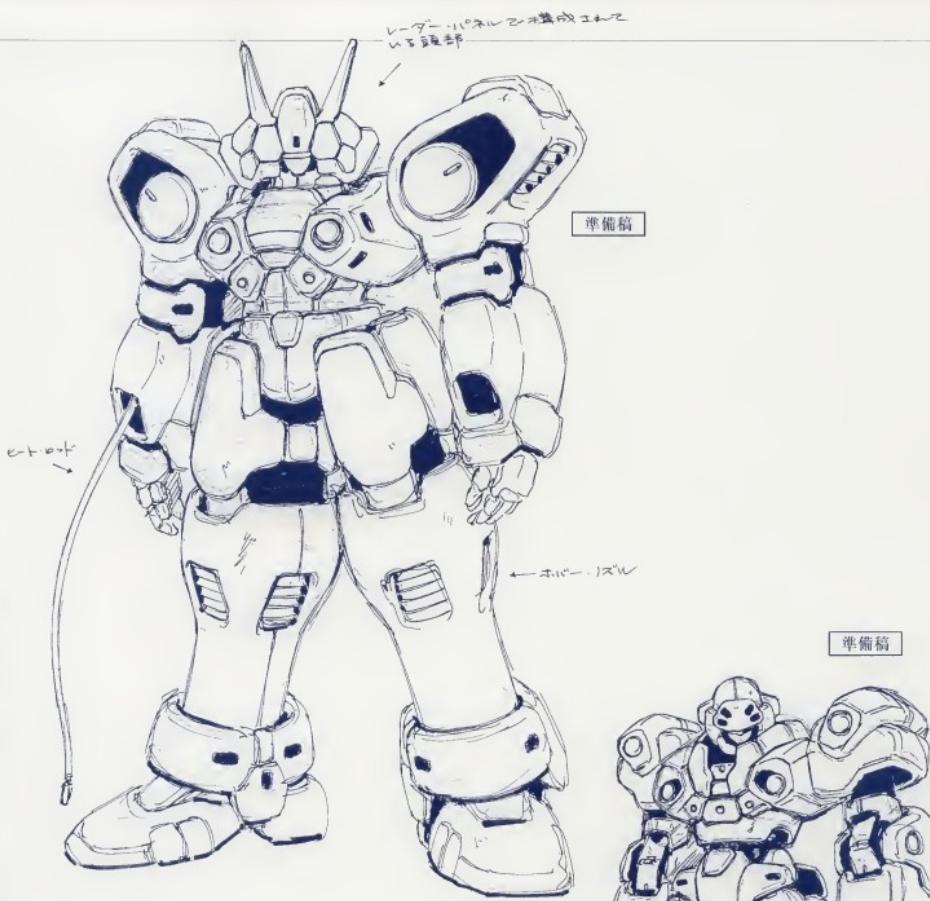
ヴィエルジ用武器



準備稿

■ ヘイムダル

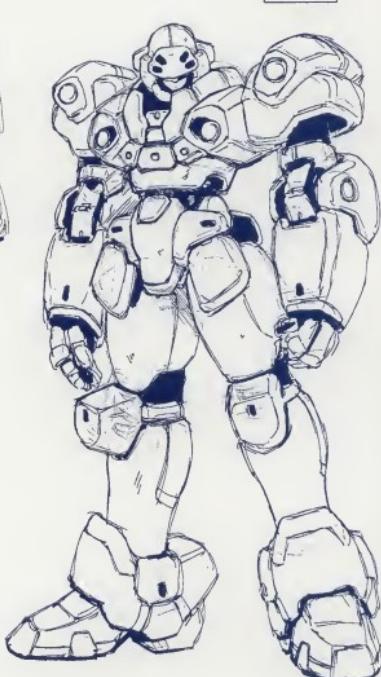




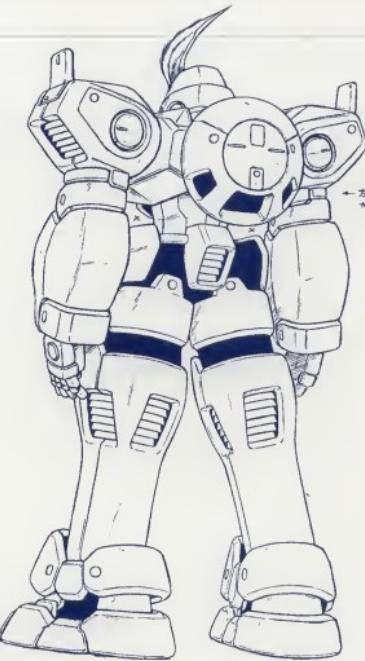
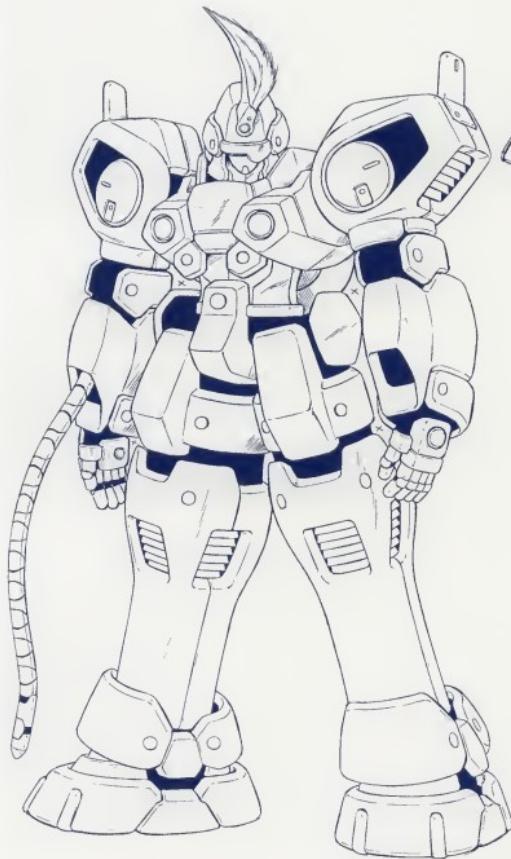
Designer's Comment —

ブリガンディアと同じ場所から見つかる、
とのことでしたので、意図的にハイムダルと
フリガンディアは似た感じにしてます。それ
とこの2体はヴェルトールなどとは違って、
割と一般の人が見慣れているような「ロボット
っぽい」デザインにしてみました。

「ゼノギアス」のギアは有機的なデザイン
が多いんで、こういう分かりやすいデザイン
もいいかな、と。ただ、ジレンマはすごく感
してたんですけどね。あんまりにも普通すぎ
るかなって。



■ ブリガンディア

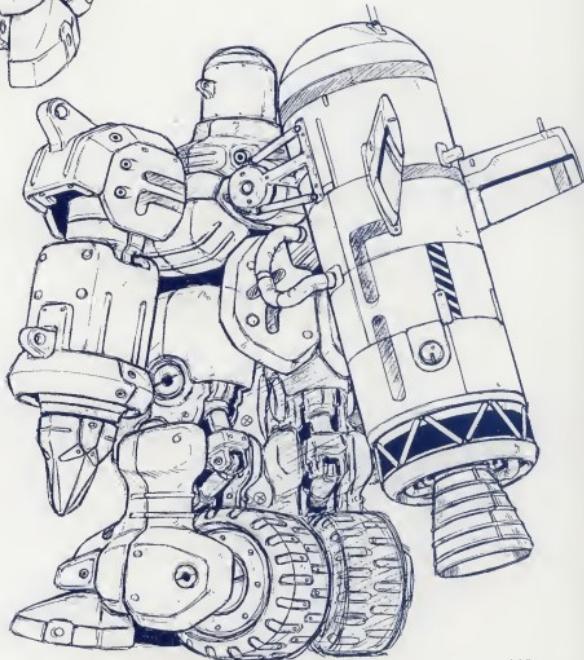
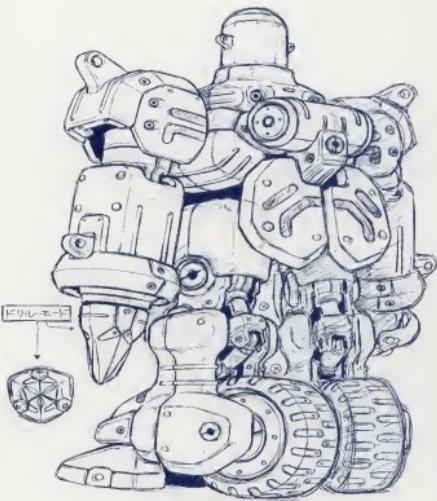
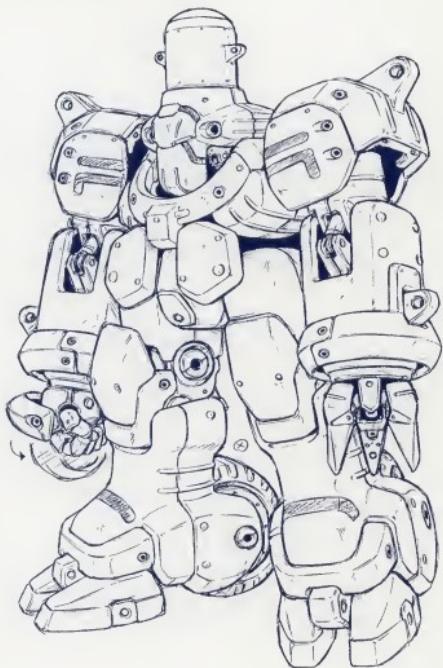


→ ちのちがうらんトウ
が出ます。

Designer's Comment

ギア全体のオーダーの1つに、「搭乗者のイメージを組み込んで」というのがあったんです。それが1番ストレートに出てるのか、ブリガンディアのアイハノチですね。頭部の羽飾りは、オーダーをいたいた時のイメージリストにあったものを、僕なりにアレンジして思いっきり派手にしてみました。井戸付けとしても分かりやすいし、自分ではなかなか気にいってます。足のデザインは、珍満で活潑するという設定から、「じゃあホバーだろう」と思ってこんな形になりました

■ シューティア



Designer's Comment

重厚感を出そうっていうのと、リコのイメージから、この形に落ち着きました。首輪や腕輪に見えるような所は、リコ本人の外見をモチーフにしています。ちょっと肩をくらせたようなアウトラインも、リコのデザイン画を見ながら描り入れてみました。タイヤやドリルの部分は、スクウェアさんからのオーダーに基づいたものです。全体的に、いわゆるハワーキャラの王道っぽいデザインだと思ったんですが、僕の仲間うちでは結構評判のいいギアになったみたいですね。

■ レンマーツォ

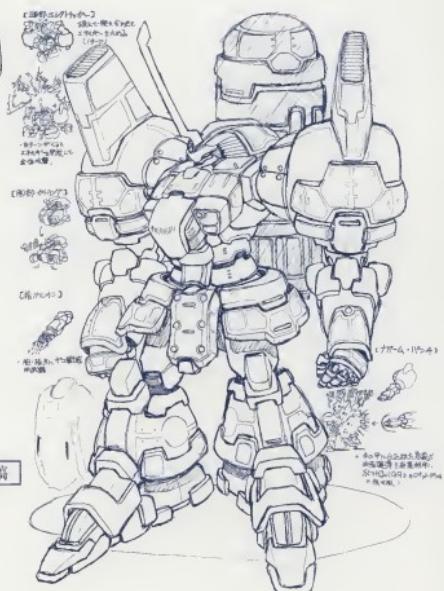
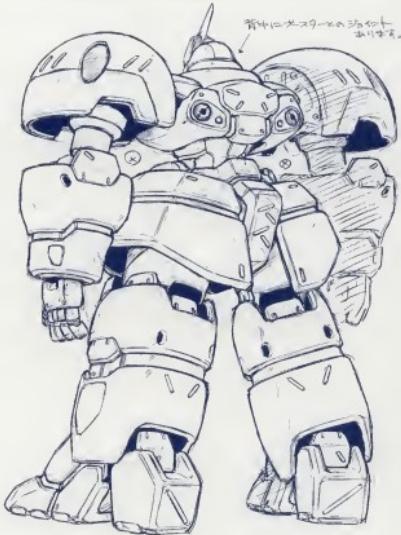


Designer's Comment

スクウェアさんの内部デザインとして、すでに教会のギアがあつたんで、そのルネッサンスを参考にさせていただきました。それに、このゲームのデザインの統一感を出そうと思って、ヴェルトールのイメージを若干加味しています。マントは特に狙いがあったわけじゃないんですけど、画面上で再現できるって聞いたんで、「そりゃすごい。ぜひやりましょう！」って感じでつけちゃったんですよ(笑)ボリゴンには許しくらいんですけど、ちゃんと動いてて感心しちゃいました。

レンマーツォ用武器

ゼブツエン



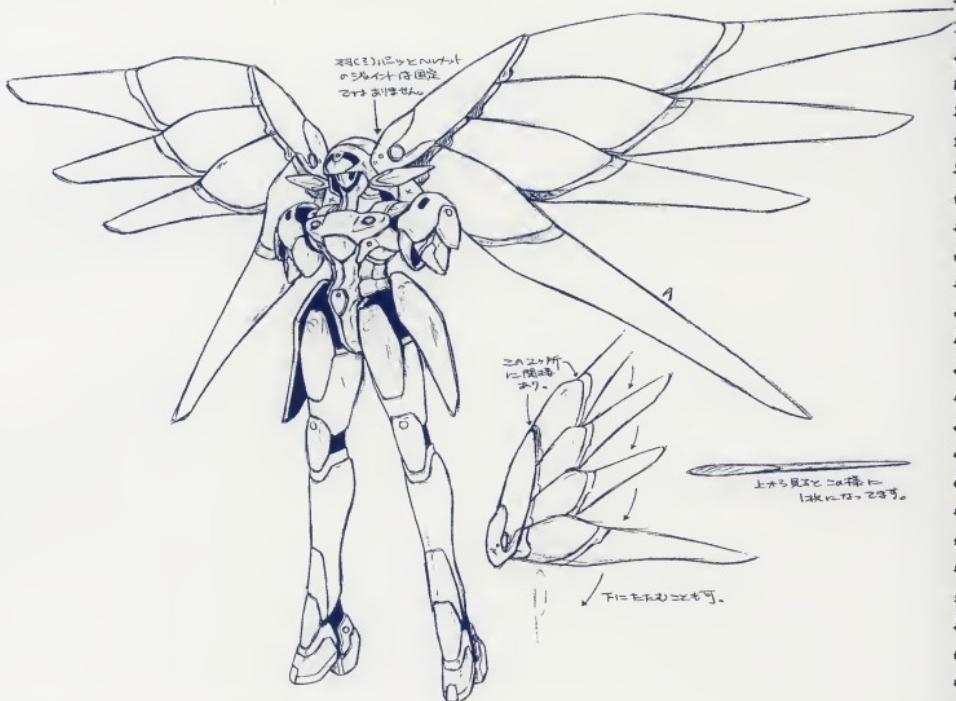
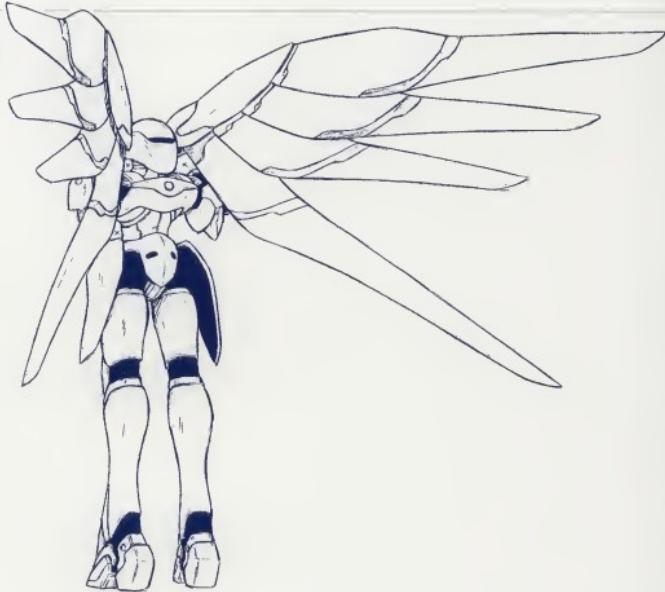
Designer's Comment -

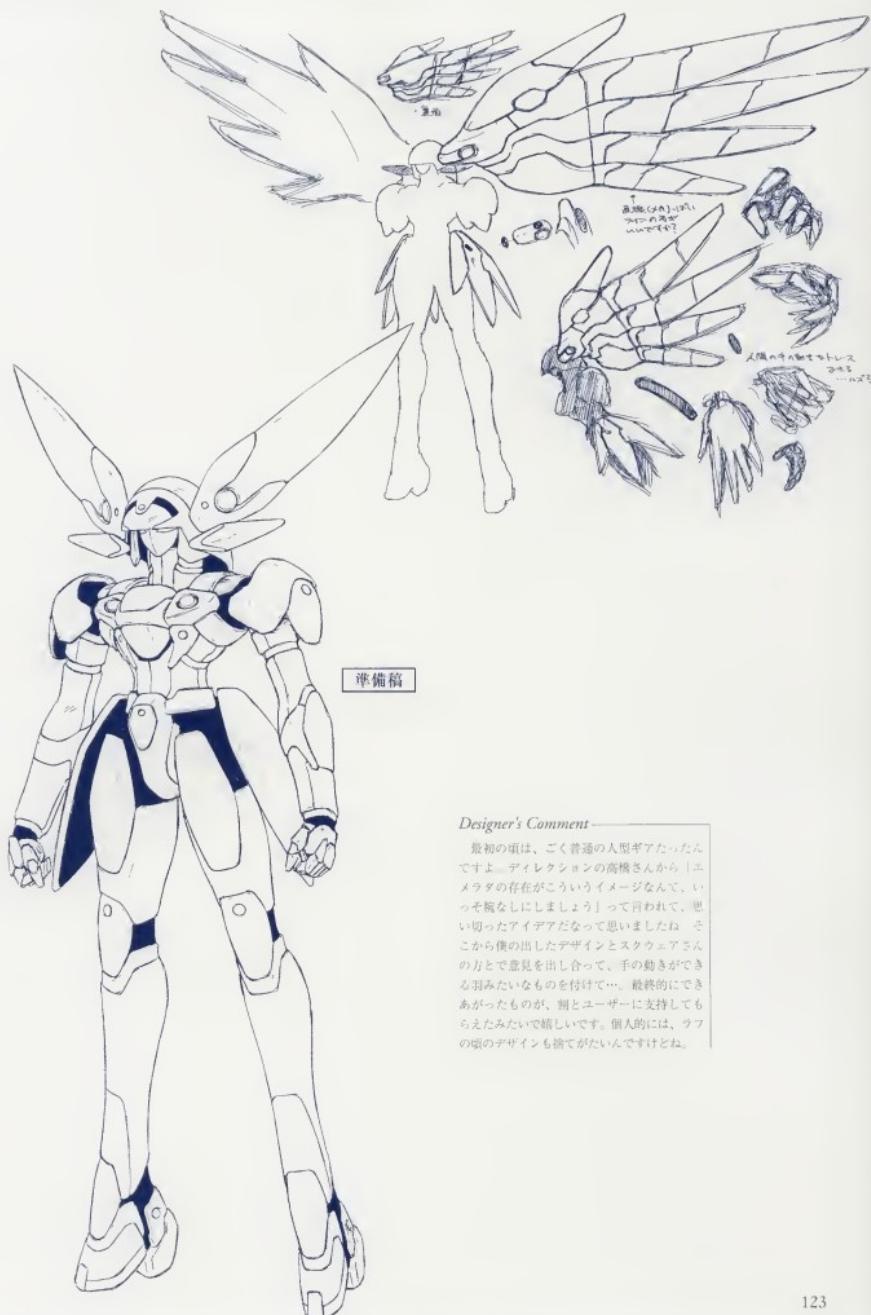
とにかく巨大なキアってことで、デザイン初期はパーツ構成をかなり複雑にしています。少しずつディティールを調整して今の形が決定稿になりましたけどね。

そもそもデザインコンセプトは、ゼブューンのプロトタイプであるカラミティがスクウェアさんの方でデザインしてあってたんで、「その発展型」というイメージです。作中でさらにその発展型のアハツエンが出来るって後から知ったんですけど、こっちもデザインしたかったなあ。デザインに発展性があるのは好きなんですよ。

遺體移

■ クレスケンス

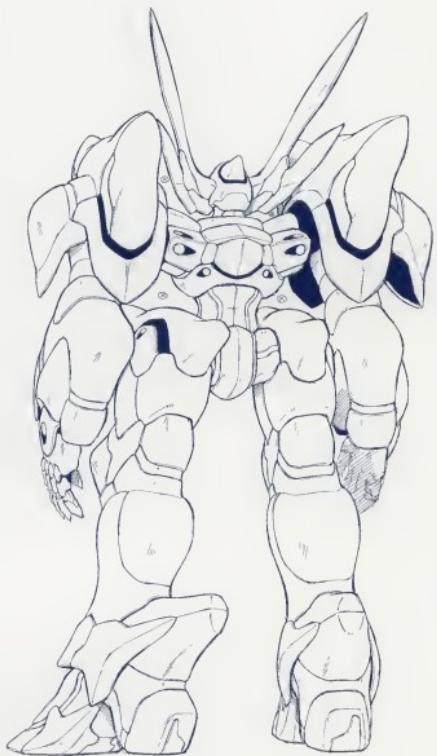




Designer's Comment —

最初の頃は、ごく普通の人型ギアだったんですよ。ディレクションの高橋さんから「エメラダの存在がこういうイメージなんで、いっそ腕なしにしましょう!」って言われて、思い切ったアイデアだなって思いましたね。そこから僕の出したデザインとスクウェアさんの方とで意見を出し合って、手の動きができる羽みたいなものを付けた…。最終的にできあがったものが、別とユーザーに支持してもらえたみたいで嬉しいです。個人的には、ラフの頭のデザインも捨てがたいんですけどね。

■El・フェンリル



El・フェンリル用武器



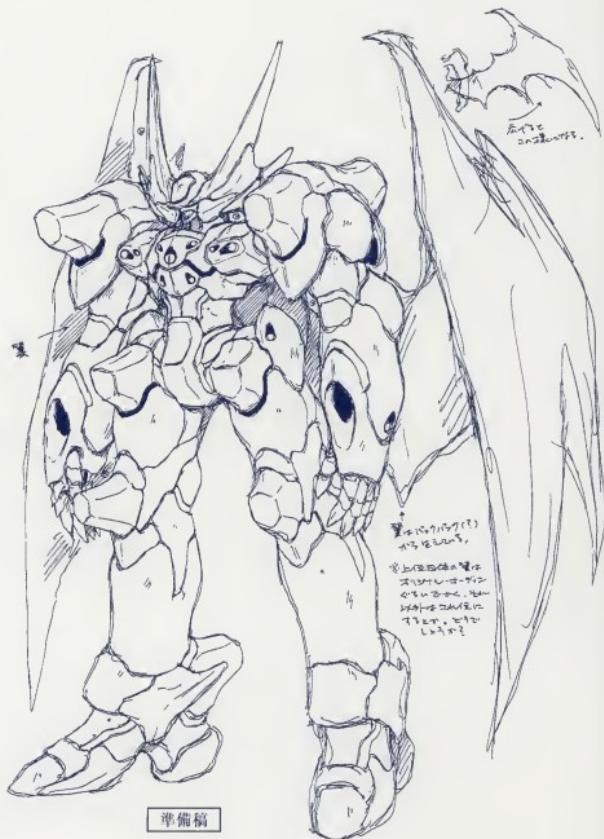
準備稿

Designer's Comment

自分自身納得いくデザインが出せずに苦労しましたね、このギアは…。大きな特徴がないというのも理由の一つです。その辺はラフデザインの多さを見て頂ければおわかりになるでしょう。当初はORウェルトルと同様に翼をつける予定だったんですが、どうも頭のデザインを考えると翼がしつくりこないんですよね。背中でなく頭につければよりも思いましたが、やっぱりダメで…。前のデザインは気に入っていたので変更したくないという理由から、結局翼はつけないことになりました。



準備稿



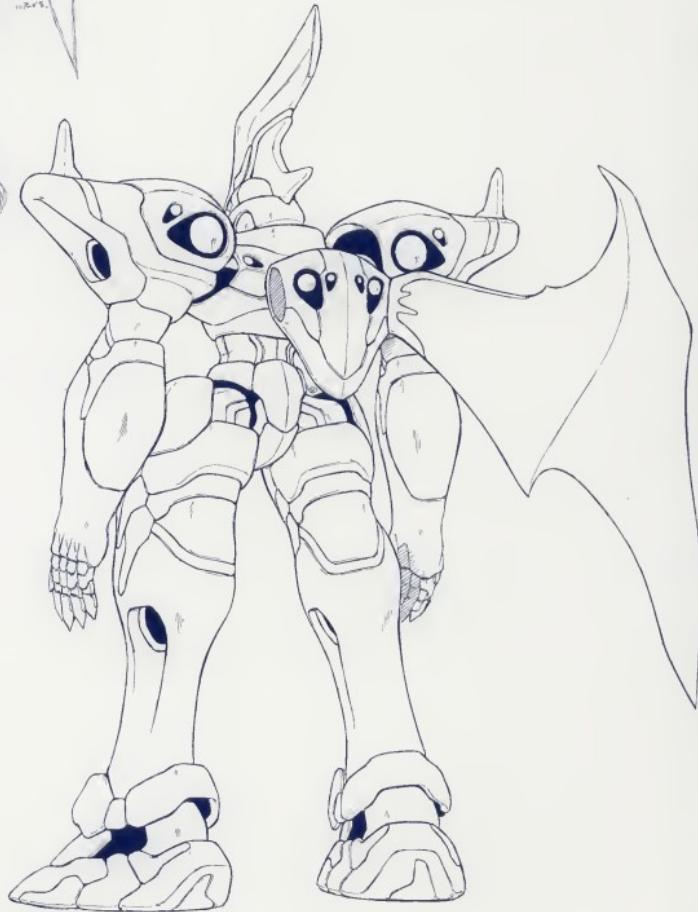
準備稿

■ El・アンド・ヴァリ

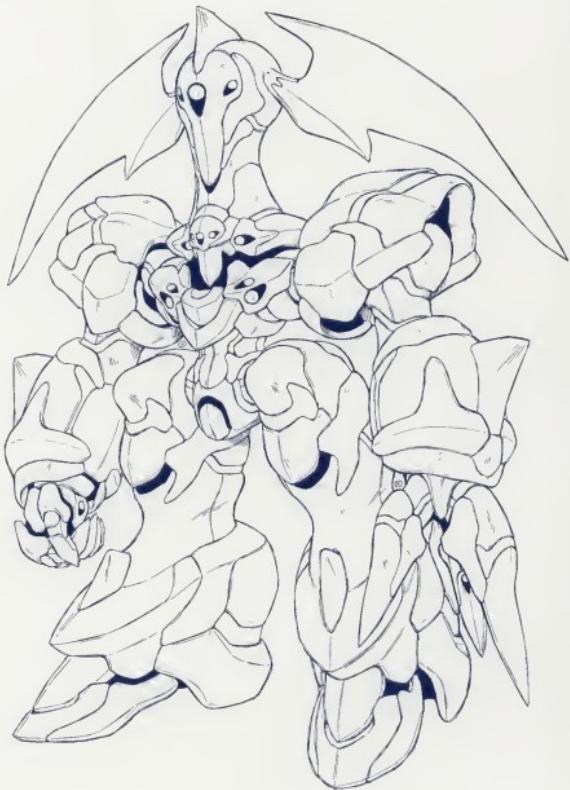


Designer's Comment

実際はブリガントニアとは別個のキャラなんですが、僕はそれを知らなかったんですよ。でっかりハワーアップ版だと思ってましたから機体のカラーもそうですし、ムチの出る穴や肩の丸い部分など特徴となる部分を継承させました。ただし、羽飾りはフノヘと姿を変えましたが…。機全体のイメージは最初に作られたORウェルトルのデザインを踏襲し、「ブリガントニアがイドモードになつたら」と考え、翼を付けるなど有機的なイメージにした結果がこのカタチです。



■ El・シューティア



Designer's Comment

全般的にシューティアのシルエットを活かし、「悪そうなギア」を念頭においてデザインしました。小さくなりましたが目も残りますよ。でも、それだけではシューティアとの差別化が図れなかったので、頭に大きな羽をつけたりして…。これは背中のロケットの名残ではないです。そもそもシューティアのロケットは途中で切り離して、その状態でギア・ハーラー化する予定でしたので、背中には何もないデザインになった訳です。設定こそ変わりましたけど、僕自身はスッキリした背中が好きだったので、デザインは変えません。

■ El・レンマーツオ



Designer's Comment

ギア・バーラー化のデザインにあたり、まずは考えたのが頭の角ですね。ひらひらしてて感じが実はイヤだったんで、固く鋭利なイメージにしました。あとはマントを有機的イメージにすることとで翼に変えました。ちなみに、胸に付いてる幾つかの球体のデザインは『FF晶』のコマラド画面に出てくるマテリアを装着するヤツを参考にしたんですよ(笑)。これはバーラー化するレンマーツォにも言えることです。このデザイン自体は気に入ってたのでもちろん継承させました。

■ ソフィア用ギア・バー^{ラー}

Designer's Comment —

出番の少なかったギアなんですが、もともとはヴィエルジュのギア・ハーラー化した姿ということでデザインしたものんですよ。面影ありますよね。当然、他のバーラーと同様に武器も継承して、スカートの下にエアッドも収納できることを考えてイメージしたつもりでしたし、また、準備稿を見ていただければわかる通り、当初は足のないデザインだったんです。僕自身、足の無いデザインは結構気に入っていたのですが、いろいろ検討した結果、結局は足のついたデザインになってしまったけどね。



■ゼブツエン・バーラー準備稿



Designer's Comment

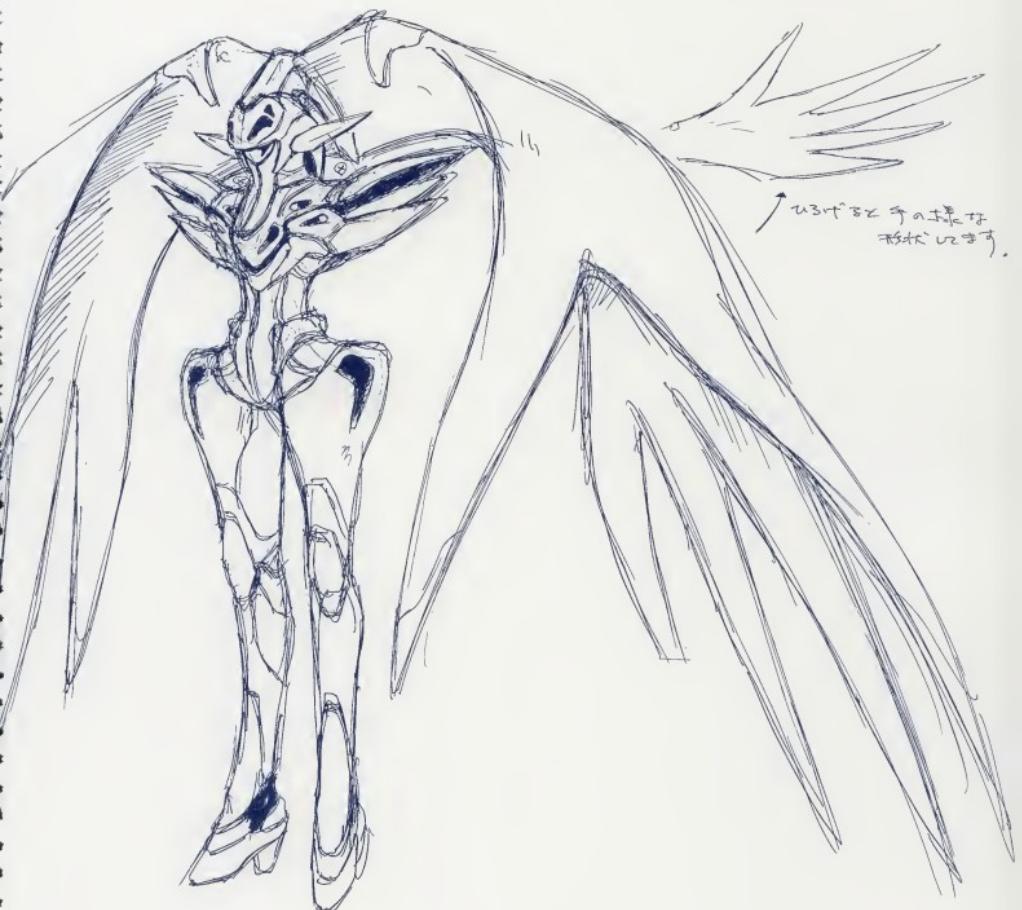
当初はプレイヤーキャラとなる機体はみんなバーラー化する予定でしたので、当然ゼブツエンもデザインしました。やはり有機的でなつかつ、もとの機体のイメージを残すということを考えながらデザインしましたね。ですから大きな肩はさらに大きくして、そこについてる羽はツノのような感じにするなどして… バーラーのイメージの「重そう」にはずいぶん近いづいたと思いますよ。あとは背中のロケットも大きな特徴なんですが、さすがにこれは無機質なので翼に変えました。



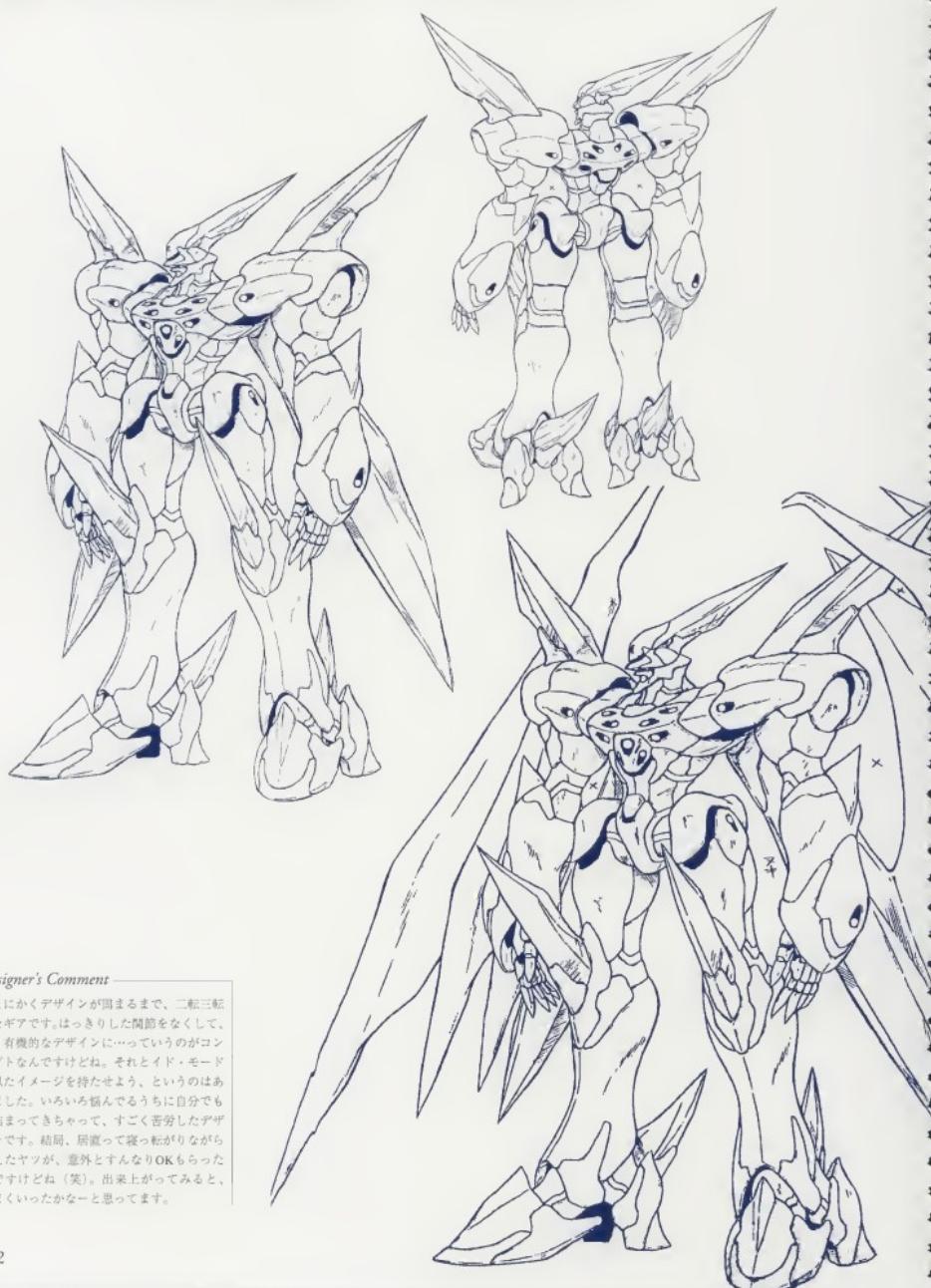
■クレスケンス・バーラー準備稿

Designer's Comment —

ゼブツエンと同じように実際はバーラーにはなりませんが、バーラー化後をデザインするときに苦労したギアです。とともに有機的なイメージを持ってる機体でしたし、翼も初めて生えてる。じゃあ腕を生やすかと言えば、それはそれで「胸がない」という大きな特徴を崩してしまいますしね。ですから大きな翼をさらに大きなものにしてそれを下に向けたり、生え方とその位置を変えたり…。あとは「悪そう」なイメージを出すため、腕のつけ根を尖らせてみたりしました。

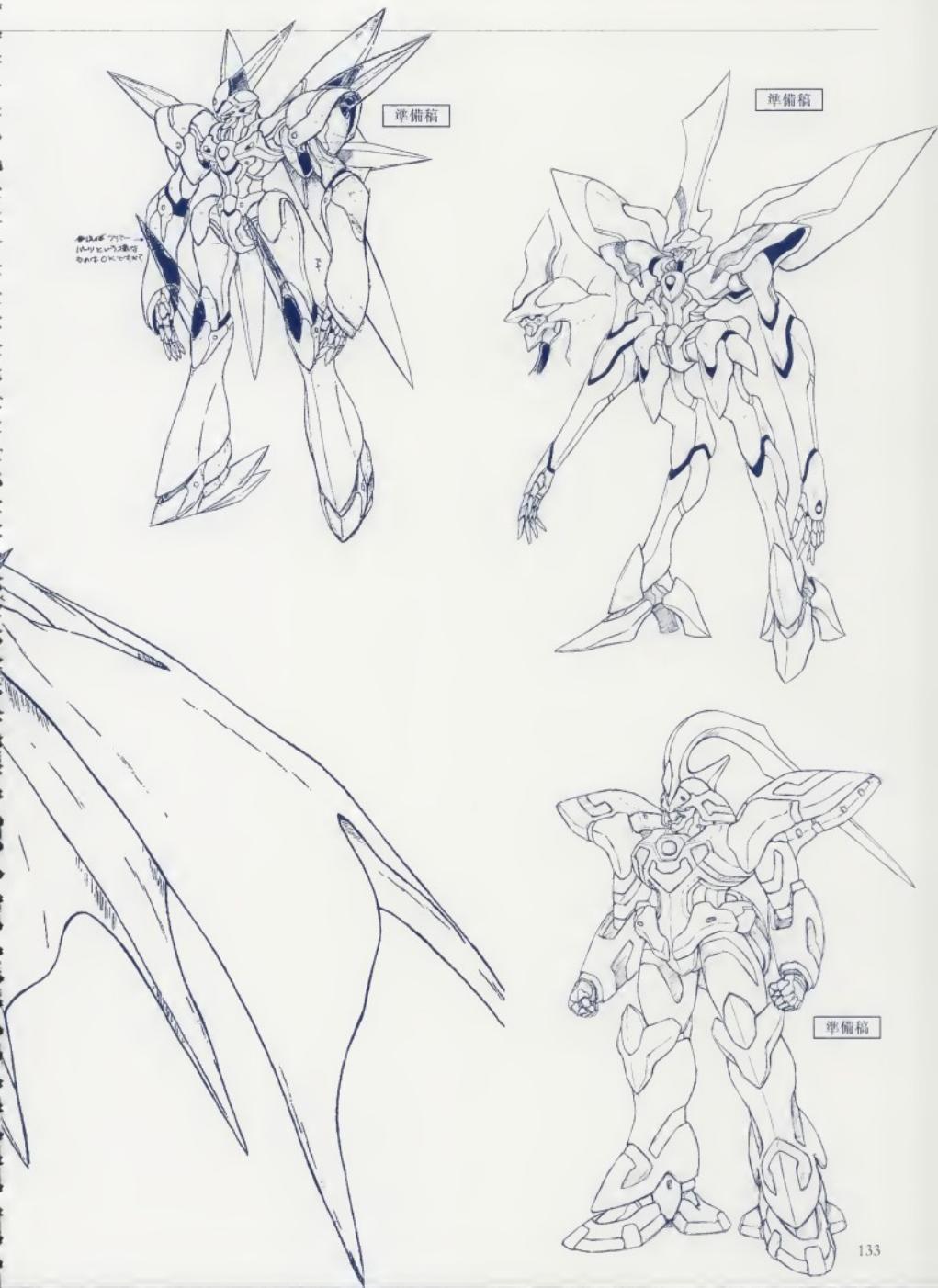


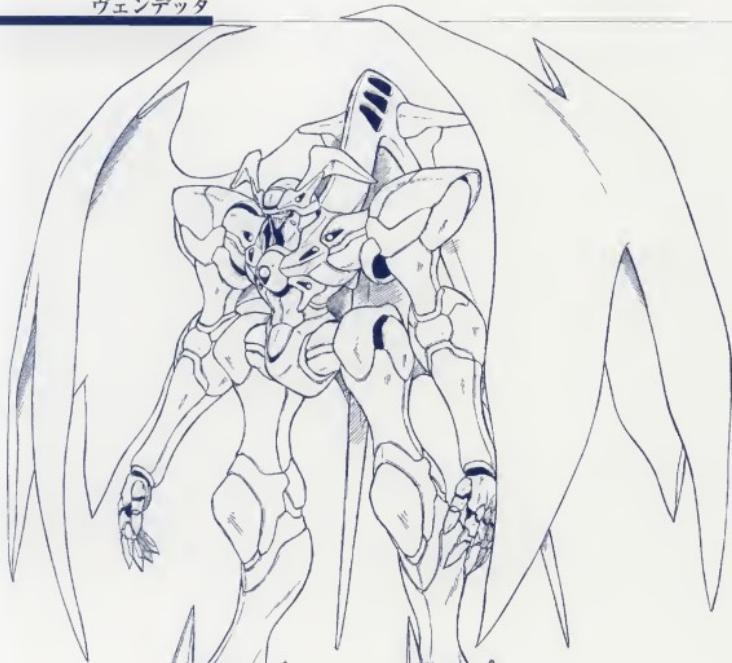
■ オリジナル (OR) ヴェルトール



Designer's Comment

とにかくデザインが固まるまで、二転三転したギアです。はっきりした間節をなくして、より有機的なデザインについていうのがコンセプトなんですね。それとイド・モードと似たイメージを持たせよう、というのはありました。いろいろ悩んでるうちに自分でも煮詰まっちゃって、すごく苦労したデザインです。結局、居置って寝っ転がりながら考えたやつが、意外とすんなりOKもらつたんですけどね(笑)。出来上がってみると、うまくいったかなーと思ってます。

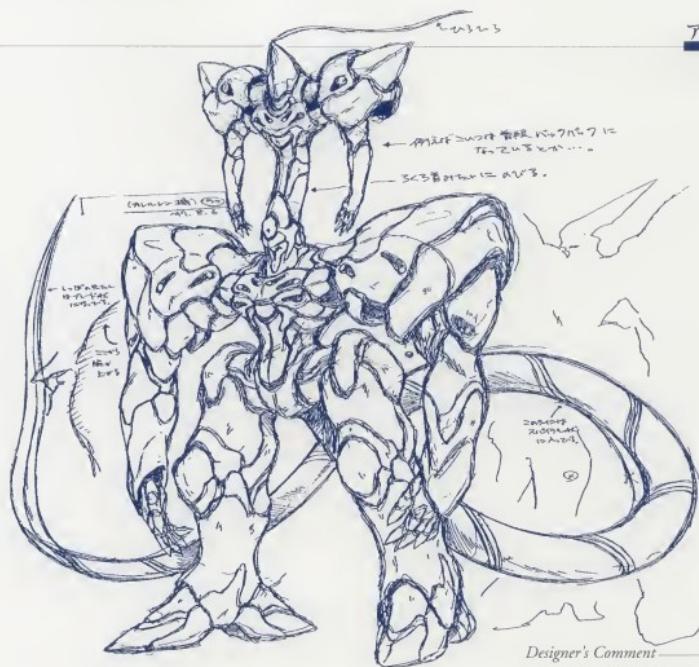




Designer's Comment

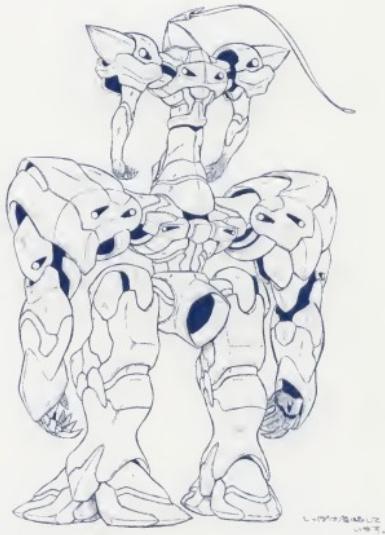
かなり早い時期に完成した機体です。実を言うとヴェルトールよりも早くOKを頂いたんですよ。ワイパンのハーラー化した姿という設定なんですが、ワイパンは僕のデザインではないので、他のギア・ハーラーのようにパワーアップしたら…という発想で浮かんだデザインないです。機体自体の特徴と言えばやっぱり翼の生え方ですかね。他のギアはボディから直接生えてると比べて、この機体は背中から生えているバーツに翼が付いているといった感じにしたんですが気づいてもらいました?





Designer's Comment

敵キャラ、特にボス系にはスマートなデザインのもののが多かったのでドッシリとしたタイプのものが欲しかったという理由から、このデザインになりました。もともとは尻尾はついてなかったんですが、完成してみると白シューティアとイメージが似ていたので差別化するためにつけたんです。僕的にはこの尻尾の先は硬質化して刀剣になるという設定をイメージして描いてます。また、腕とかかとの部分を前後対称にするなど、他の機体にはない変則的なデザインを施しました。



オピオモルプス



準備稿



Designer's Comment

搭乗者の性別を考慮して女性的なイメージのギアを描き、当初はキチンとした二本足だったんですが、他の女性型ギアとの差別化を図るため、下半身をヘビ状にしてナーガのようなデザインにしました。イメージ的にはソフィアのギア・バーべーのナーガバーションといった感じがもともとのデザインでした。でも、見た目がわりと地味だったので、女性型ということもあり、ワルキューレの兜をあしらった頭部にしたり、全体のイメージをトゲトゲしいものにするなどして派手さを出しました。

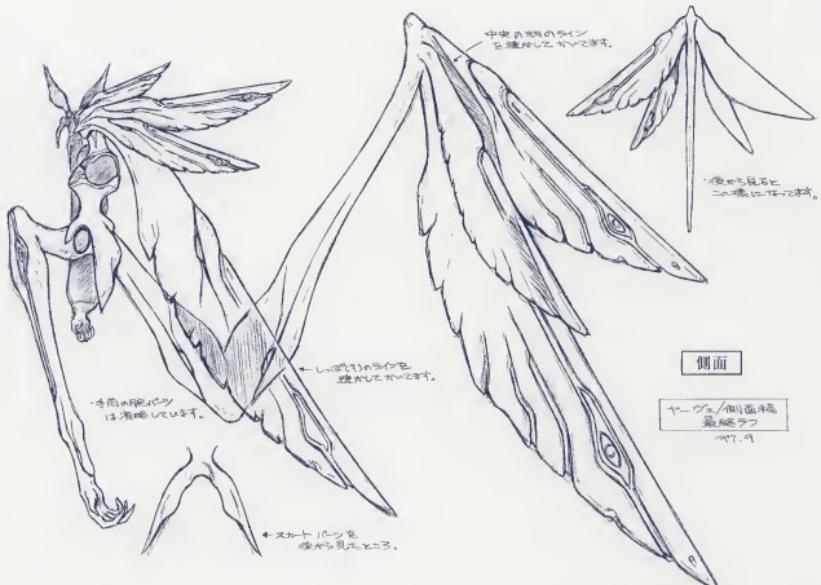
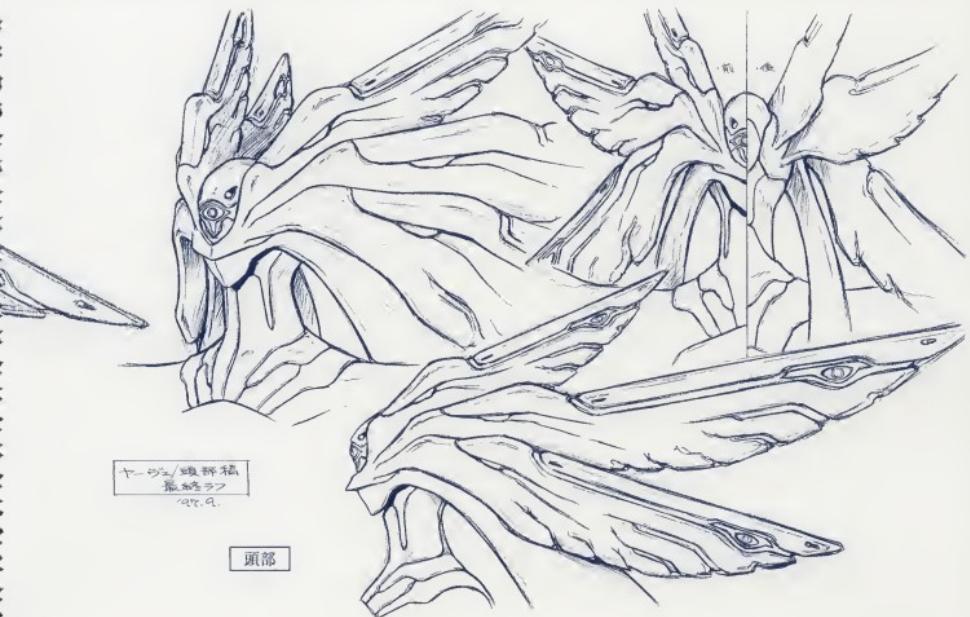


■ デウス

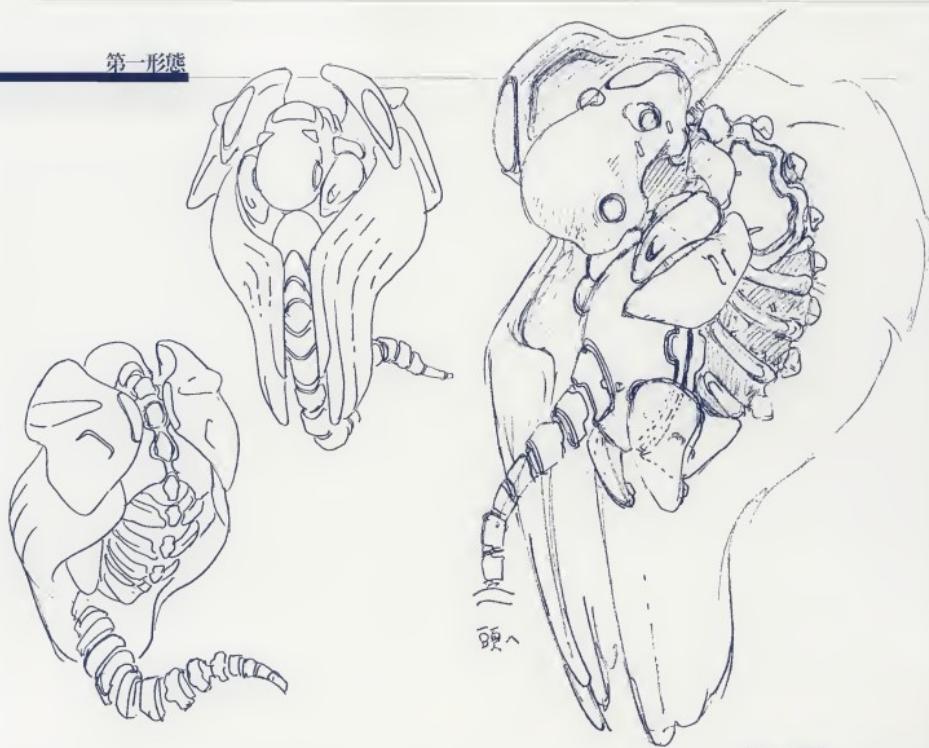
デウス(完全体)



マークス/魔元のアーマー
M.S.A.



第一形態



第二形態



第三形態

△半化石 半腐敗

はいざる用な動き

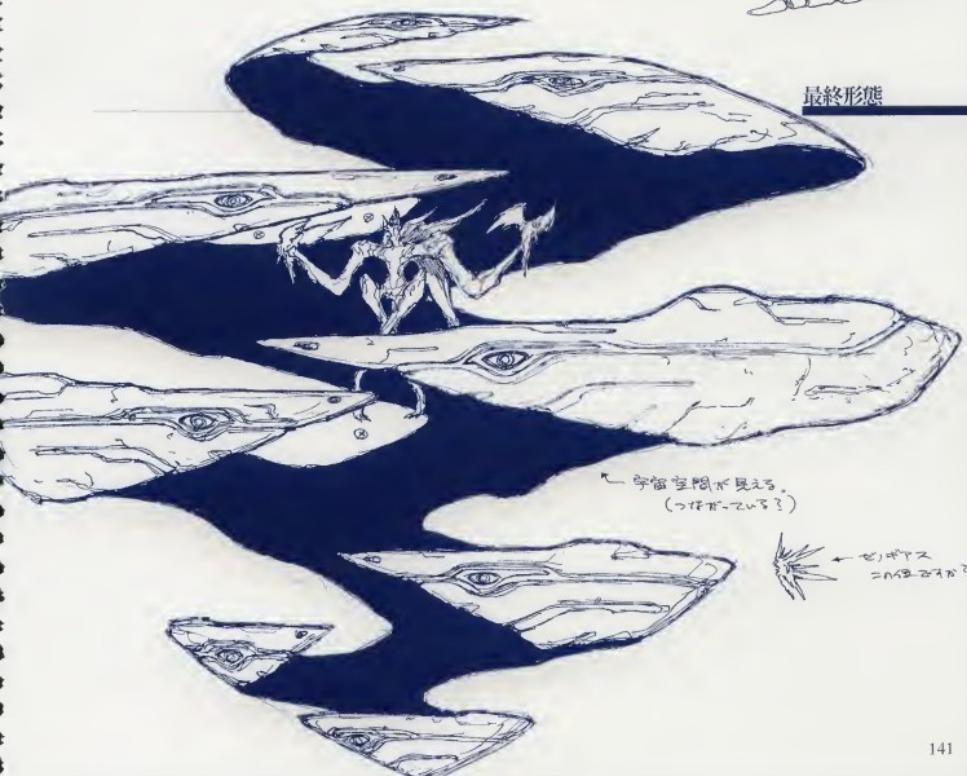


人の顔みたいな物

最終形態

宇宙空間が見える。
(つばさーている?)

←ゼノガス
二八三二四?



■ デウス準備稿

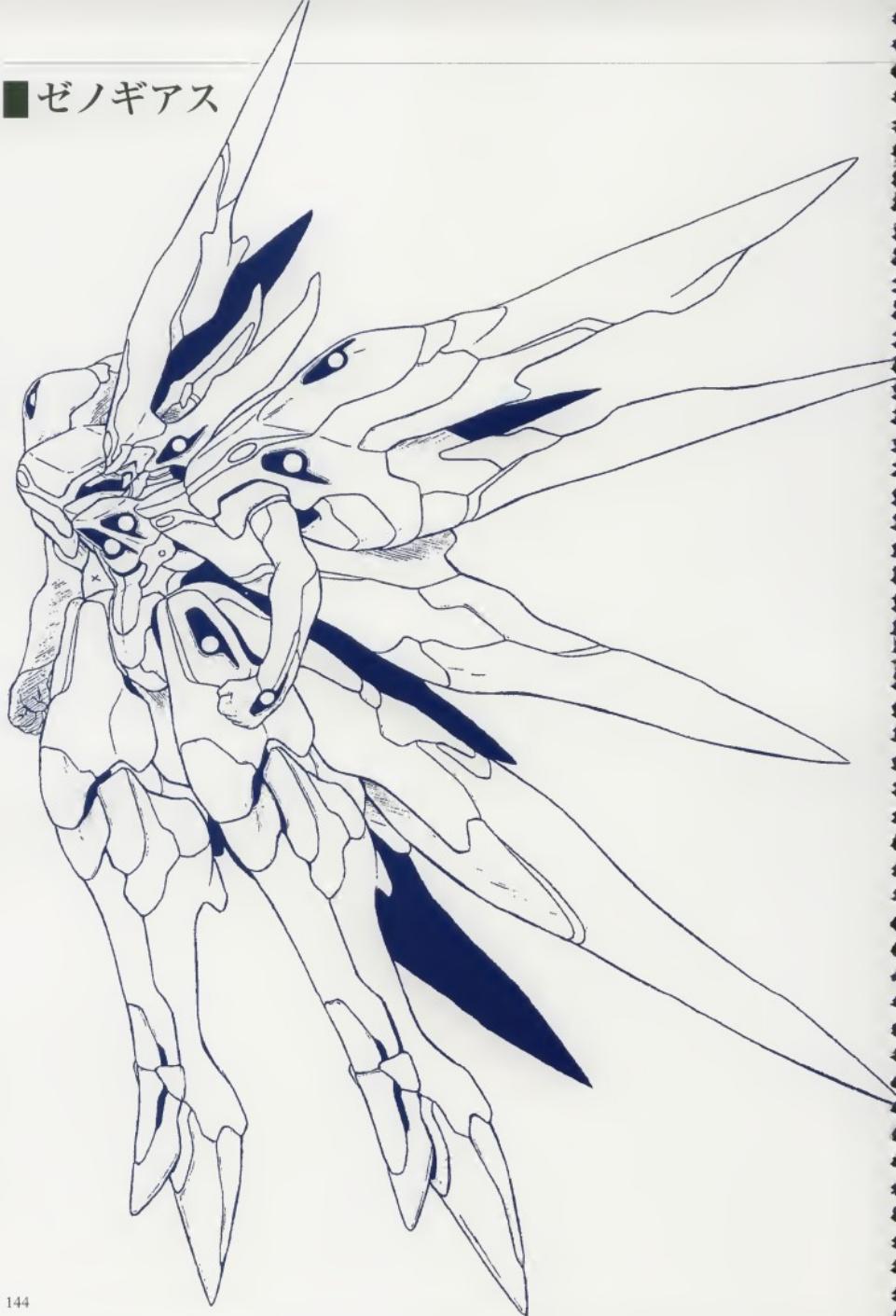


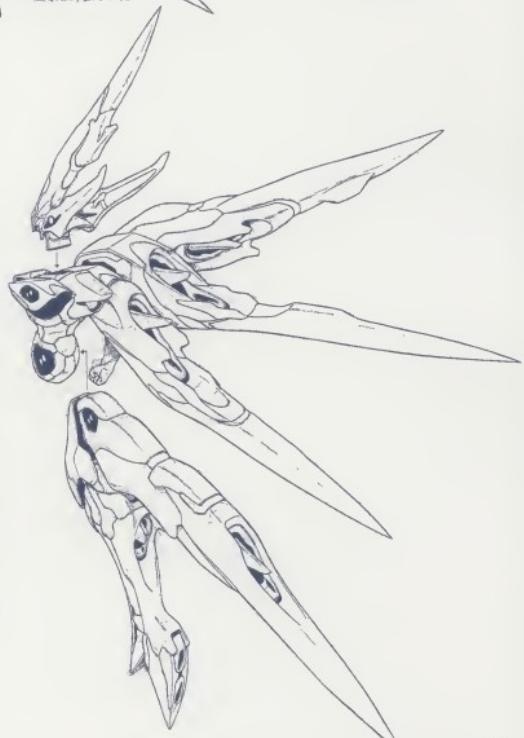
Designer's Comment

当初はどちらかといえば神聖的な女神像をイメージしたようなデザインだったんです。あんまりおどろおどろしいのもイヤだったのでこういうイメージにし、スクウェアなんからの要望であった翼をつけたデザインがコレです。ですが、デザイン前に頂いた幼体のデザインの進化系という設定を考えると、どうしても無理があったのでデザインを変え、今のデザインが誕生したわけです。さらに特徴をつけるため、足の予定だったものを腕に変えたりなどしてみました。



■ゼノギアス





Designer's Comment

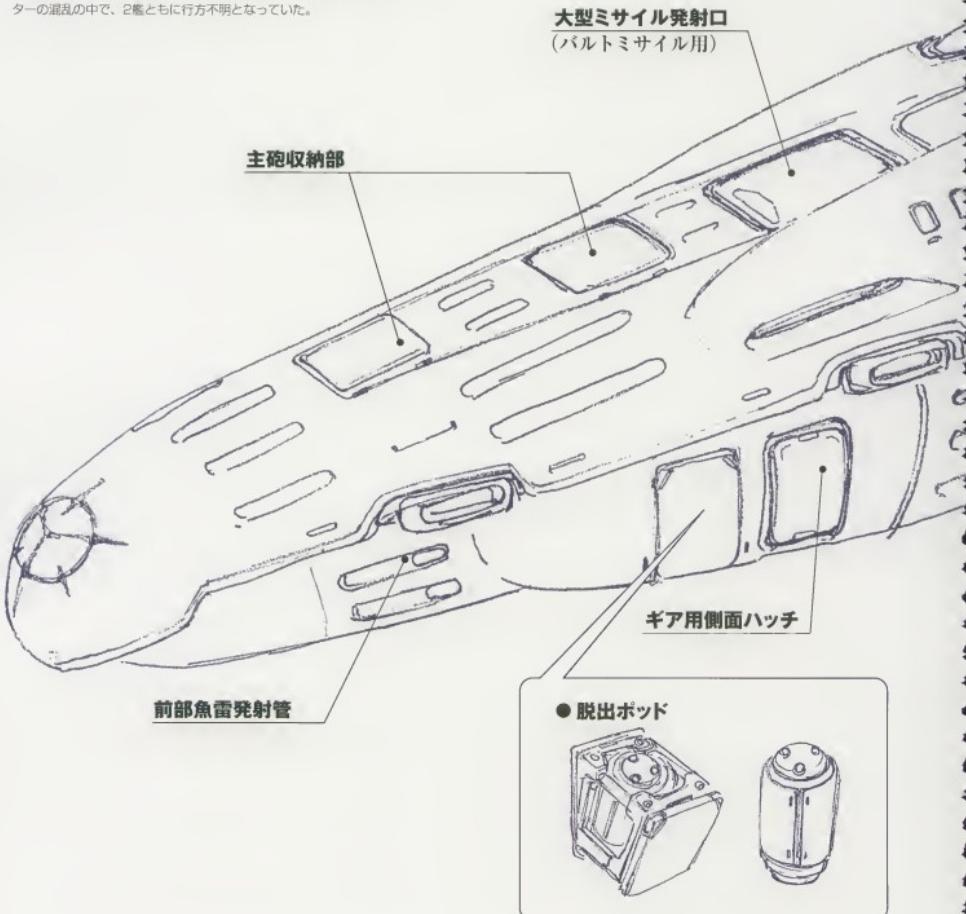
イメージ的にはヴェルトールのハーラー化ですかね。機体の持つスマートなフォルムを残しつつ「悲しき」なギアを描きたかったんですよ。それでヴェルトール・イドの背中のトゲは気に入ってたんで、それを延長させるようなカタチにし、デザインを統一するためには頭のフォルムもちょっと変えてみました。でも頭はヴェルトールのイメージをそのまま残したつもりです。この機体のデザインは割と早い段階でできていたので、他のギア・パーツを描く時のイメージの参考などにもしています。

ユグドラシル

艦の前身は、アヴェ旧ファティマ朝末期のラグンパリド1世の治世に計画された、第3次エオホズ法に基づく建艦計画の第1番艦。仮称艦名は「C（カイザー）」であった。アルファベット語圏ではアルファベットそのものを伝える際、しばしばそのアルファベットを頭文字にした単語で伝えることがある。これがドイツ語圏なら「A=アンント」「B=ベルタ」となり、「C=カイザー」「D=ドーラ」と続く。このことから現在の艦型となる以前、2つの試作艦があったことがうかがえるだろう。

正式艦名には「シグリッフ」が予定されていたが、ラグンパリドの嫡子、エドバルト4世の対キスレフ和平交渉が歩み寄りを見せたため、相互軍縮の対象となっていた。その際、同型の2番艦とともに戦艦となり、モスブル状態で封印されている。それから数年の後、シャーカーンによるクーデターの混乱の中で、2艦ともに行方不明となっていた。

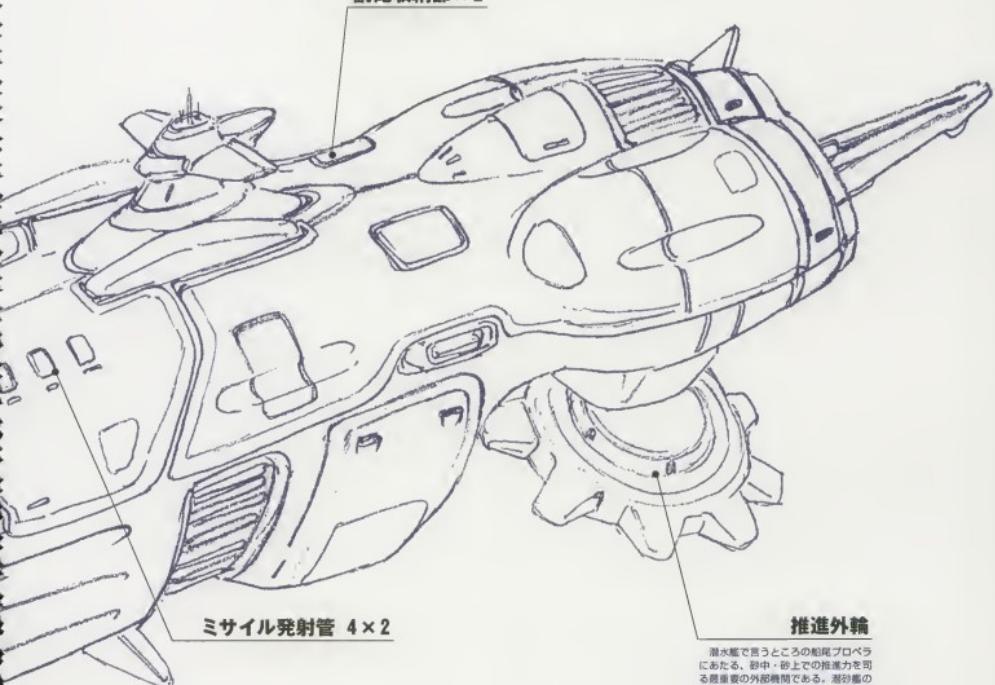
このうち1番艦であったものは、実はパルト投出の際にシグルドらの手によって奪取されており、アヴェ近郊の砂漠で反政府ゲリラの主力艦「ユグドラシル」として第二の人生を歩んでいる。一番艦は後にヴェル・トル・イドの手により破壊されるが、奇奇な運命に尋かれ、パルトたち一行は再び同型の艦の入手に成功した。言うまでもなく、行方不明となってしまったシグリッフ級の2番艦である。同型・同装備であったその2番艦は「ユグドラシル2」と命名された。



SPEC DATA

垂締間長	377シャール	兵装	400セム25口径連装砲2基
最大幅	68シャール	130セム45口径連装砲2基	40セム3連装機銃12挺
常備重量	96,800トーン	800セム砂中魚雷射管6基	
砂中重量	128,900トーン	乗員	258名
主機	ファティマ座25期先型		
スライブジェネレーター	1基2軸		
出力	1,368,000カーン／ワーリア		
表面速度	72レブソル		
砂中速度	95レブソル		

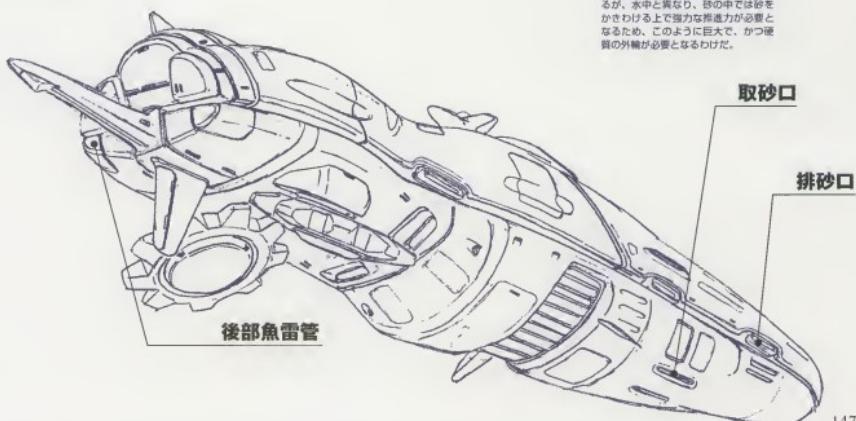
副砲収納部 × 2



ミサイル発射管 4 × 2

推進外輪

潜水艇で言うところの動尾プロペラにあたる、砂中・砂上の推進力を司る最重要の外部機器である。潜行艇の基本構造は潜水艇のそれと同様ではあるが、水中と異なり、砂の中では砂をかきむくる上で強力な推進力が必要となるため、このように巨大で、かつ強質の外輪が必要となるわけだ。



後部魚雷管

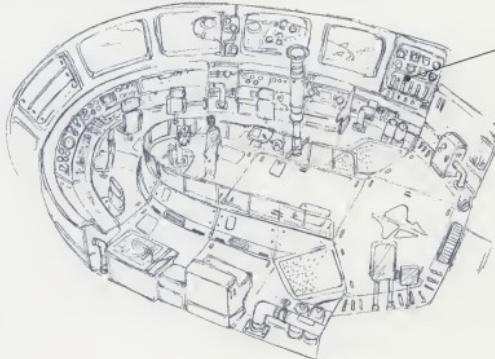
－ ユグドラシルの内部構造 －

ユグドラシルの大きな特徴として、徹底したモジュール構造（各構成部が独立した構造）の採用がある。艦全体は5モジュールで構成されており、それぞれ発令部（ブリッジ）、機関部（艦中央）、武装部（艦首上部）、格納部（艦首下部）、砂漠用の流動化装置と専用ポンプ、推進外殻などを納めた機械推進部（艦尾部）となっている。各モジュールは完全独立稼働が

可能で、特に発令部と武装部はサポート施設がなくても単体で分離できる。こういったモジュール構造の利点は、装備の変更や更新が比較的容易であること、整備運用とダメージ・コントロール（機体損傷時の応急処置）がスムーズに行えることなどが挙げられる。

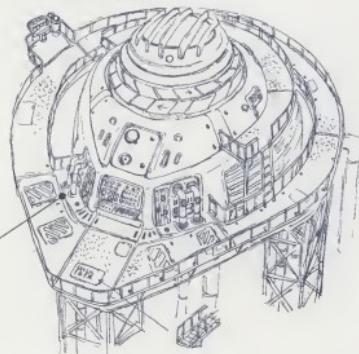
ブリッジ（発令所）

艦内の各部をすべてリモートコントロールできる、艦艇運用の要となる場所。中央に見えるのは艦望遠鏡で、潜水艦開錐、砂漠から表面の状況を肉眼で確認できるようになっている。コンソール（操作盤）周辺のこく近代的な構造と比較して、そのクラシックさに驚くが、多分にパリオの趣味だろう。



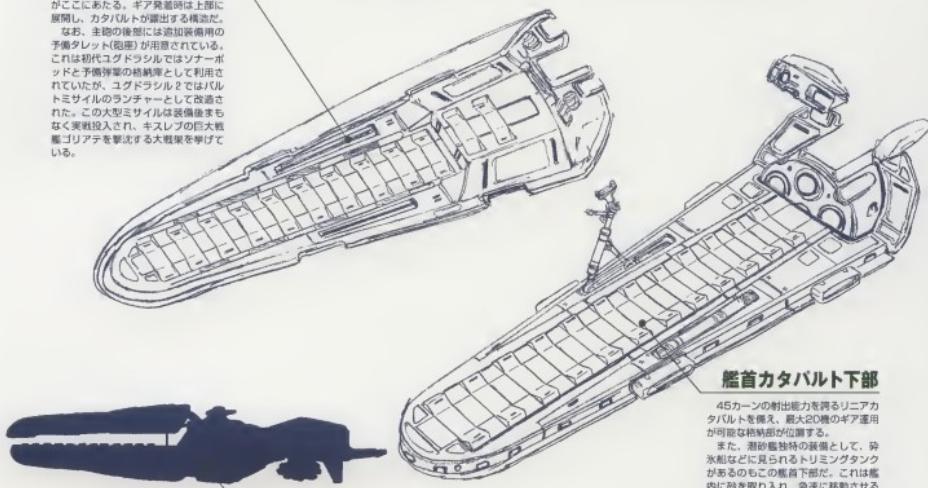
機関室

スライド式スリーラーを中心とする、艦の運動を統制するモジュール。「おやしさ」とこと無駄感が随所に、各種回路の接続にむしろしているのがこのセクションだ。スライド式スリーラーのタイプアーケュ界面で発展された中でも最も大掛かりのファティマ商業25期開発型。



艦首カタパルト上部

25口径の1.2スル侵を納めた、艦見式武装装備で2基を搭載する武装部がここにある。発射時に上部に展開用カタパルトが突出する構造だ。主兵装である後部には追加装備用の予備ダッシュ（固定）が用意されている。これは初期のユグドラシルではナーボッドと予備持管の組合せとして利用されていたが、ユグドラシルではパルトニサイルのショッパーとして改造された。この大型ミサイルは装備後まもなく実戦投入され、キスレフの「四大戦」コリアテを撃沈する大戦果を挙げている。



カタパルト展開図

艦首カタパルト下部

45口径の射出能力を有するリニアカタパルトを備え、最大20機のギア運用が可能な特種部が位置する。

また、潜航監視特の装備として、静止船などに見られるトランクアンクがあるのもこの艦首下部だ。これは艦内に静止取り入れ、船体に移動させるごとに船首の角度を大きく変えるもので、自分で潜航速度を上げる効力を持つ。これに船体動化装置（砂を膨張させ、液体の浮遊力を可変する装置）と推進外殻を組み、潜行艦の運動力を構成しているわけだ。

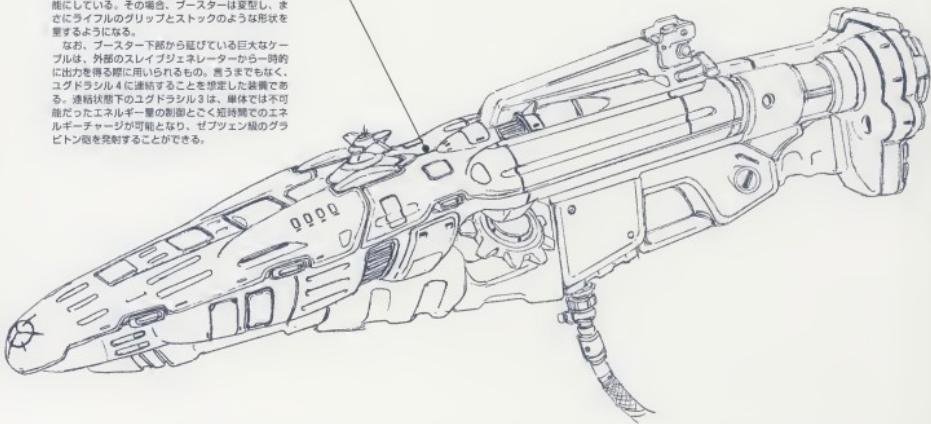
SPEC DATA

垂線間長	745シャール	兵装	400セム25口径連装砲2基
最大幅	115シャール		130セム45口径連装砲2基
常備重量	195,000カーン		40セム3連装機銃18基
砂中重量	258,000カーン		800セム砂中魚雷発射管6基
主機	ファティマ動25期發振型 スライブジェネレーター1基2軸		バルトミサイル1基
出力	1,556,000カーン／ワーリア (外部出力ケーブル使用時は不明)	乗員	258名
表面速度	80レプレンル		
空中速度	490レプレンル		

ユグドラシル3

ユグドラシル3をベースに、シェバードで大幅に改変を施した機である。艦尾に巨大なブースターを連結し、巨大的な推进翼(既定圖では省略されているが、劇中に船の両舷に確認されている)を装備することで、高速航行を可能とする性能として生まれ変わった。ブースターの機能は飛行能力の付加だけでなく、ユグドラシル4がギアの形状をとった際、ユグドラシル3自身を巨大なギヤノン体として使うことを可能にしている。その場合、ブースターは変形し、まさにライフルのグリップとストックのような形状を呈するようになる。

なお、ブースター下部から伸びている巨大なケーブルは、外部のスライブジェネレーターから一時的に出力を得る際に用いられるもの。轟うまでもなく、ユグドラシル4に連結することを想定した装備である。連結状態でのユグドラシル3は、単体ではなく能だつたエネルギー量の割合とごく短時間でのエネルギーチャージが可能となり、ゼブソン級のグラビトン砲を完封することができる。



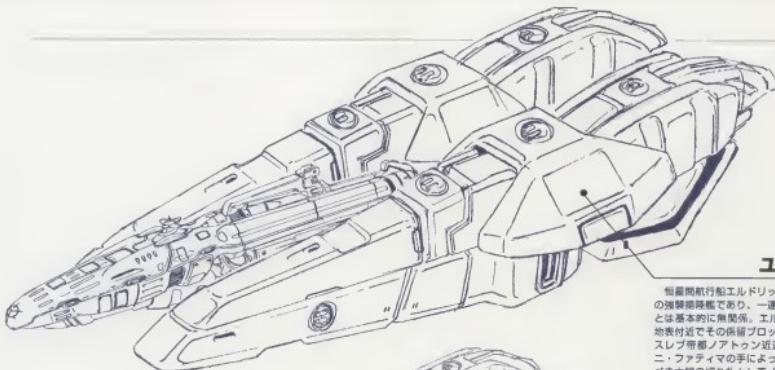
■ バルトミサイル



ユグドラシル2から装備された、大型戦術対艦ミサイルである。状況限定ながら対空・対潜能力も有し、反応弾頭の装備も可能。ミサイルの前身はアヴィエーク、メルル・ジオット私設工房製「グングニルミサイル」だが、特にバルトラが改造を施したわけではない。ミサイルが発見された際、威力を気に入ったバルトが、勝手に自分の名前をつけてしまっただけだ。

その強大な破壊力ゆえに、使用には発令所員の3分の2の合意が必要とされている。もっとも、劇中のバルトが独断で発射してしまっているあたり、有名無実のシステムのようではあるが…。

ちなみにこのバルトミサイル、発射プロセスにもバルトの趣味が如実に表れている。ブリッジ前面のコントロール(操作卓)の中心に、ガラスで保護されたかなり大きめのスイッチがあり、それを「拳でさき割る」ことでミサイルを射出できるというシステムなのだ。「そこまでしなくとも」とメイソンあたりは思つただろうが、いかにもバルトが好みそうな演出である。

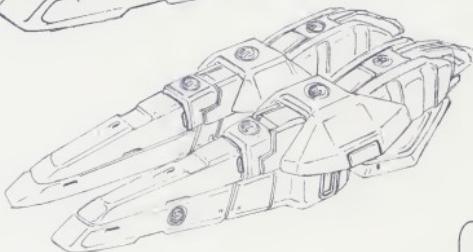


ユグドラシル4

恒星間航行船エルドリッジに搭載されていた大型の機械掃除艦であり、一連のユグドラシルシリーズとは基本的に無関係。エルドリッジが開拓した際、地雷付近での爆雷でロッカから切り離され、現キスレフ帝都アフトウェン沿辺に没没した。その後ロニ・ファラミアの手によって発見、改修され、来るべき大戦の切り札としてノーラン内に封印されていた。やがてその日は、ゼットをはじめとする

この一部の人間のものとなることとなつた。

本機はユグドラシル3に改修された際、この4と合体できる仕様が加えられている。この際の各指令系統はすべて3に供存し、それによつて少しだけでの運用が可能となっている。新色時は切り離しも容易であり、効率的な改修であると言えよう。

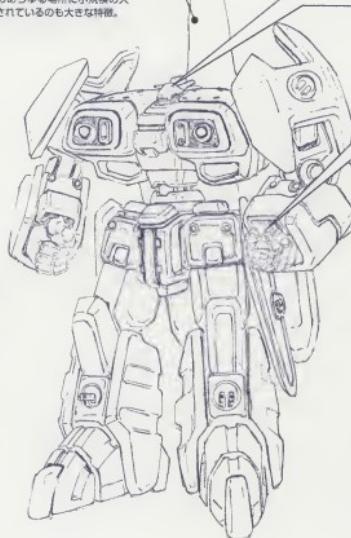
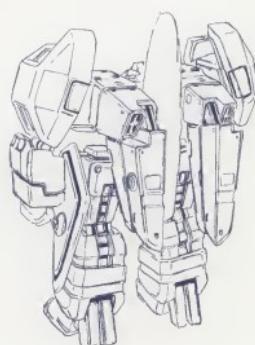


SPEC DATA

重総間員	1,370シヤール(1,560シヤール)
萬大帽	320シヤール(440シヤール)
常備重量	1,260,000カーン
主機	第一世代型スレイブ
	ジェネレーター1基4軸
出力	14,300,000カーン／ウーリア
表層速度	100レップル(80レップル)
空中速力	930レップル
兵装	2,000セム両用砲8基 400セムレールガ24基
1,200セム3連装対空ミサイル発射管2基 スプレッドカノン2基	
フロートマイク射出ボッド16基	
乗員	512名
※カッコ内は変型後の測定値。変型前、後どちらもユグドラシル3を除いた場合の数値。	

変形後

本來の用途が掃除艦であったユグドラシル3は、上陸後の戦闘行動をよりスムーズに行うため、設計当初からギア形態への変型が決定されていた。掃除艦から変型するギアがこれだけの規模であるのだから、エントリッシュが出現した本量のギアのサイズは推して知るべし。元が艦艇であるだけに、自身のあるいる場所に小規模の兵器が搭載されているのも大きな特徴。



●頭部



●砲塔

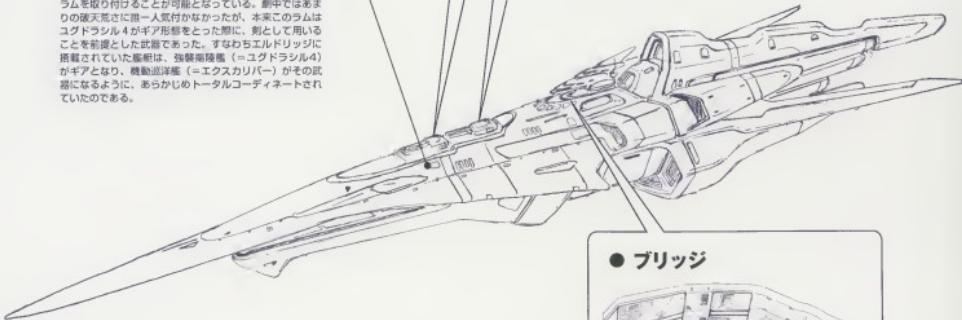


エクスカリバー

エルドリッジに搭載されていた、ブレアスター級機動遊洋艦である。戻型で2隻が搭載されており、シングルドガ使用したのは普通艦にあたる。シングルドガにより発射、攻撃され、対マリス戦で活躍した。対して1隻の方は、500秒の大爆弾を装備し、爆撃を得意としている。

両機のシートが開封したという記述が残っている。

基本的に構成は飛行翼共通で、第一の相違点が艦首衝角(ラン)の有無。2番艦には常に2000シャール近い最大ならんを設け置けることが可能となっている。船中ではあまの確実度で二人昇官したが、本来このラムはコドロラル4がギア形態をとった際に、剥して用いることを前提とした武器であった。すなわちエルドリッジに搭載されていた艦船は、「ユグドラシル4」がモードとなり、飛動遊洋艦(「エクスカリバー」)がその武器になるように、あらかじめトータルコーディネートされていたのである。



SPEC DATA

垂線間長	2,045シャール (4,080シャール)
最大幅	570シャール (610シャール)
常備重量	2,668,000カーン (5437,000カーン)
主機	第一世代型スライプ ジェネレーター・並列2基4軸
出力	30,800,000ワット/ワーリア
空中速力	1,800レップル(1400レップル)
武装	2,600セム三連装両用砲2基 高出力レーザー砲2基 25セムマイクロレーザー砲6基
乗員	860名 ※カッコ内はラムを装備した際に測定した数値

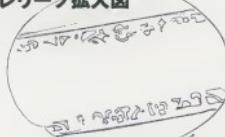
合体時

これが艦首ラムをついた状態のエクスカリバー本艦。この艦は先期した状態で既にラムが装備されていたが、構造的なブラックボックスが多く残っていたため、エバートの技術者たちはラムが前方に分離する仕様には気付かなかったようだ。

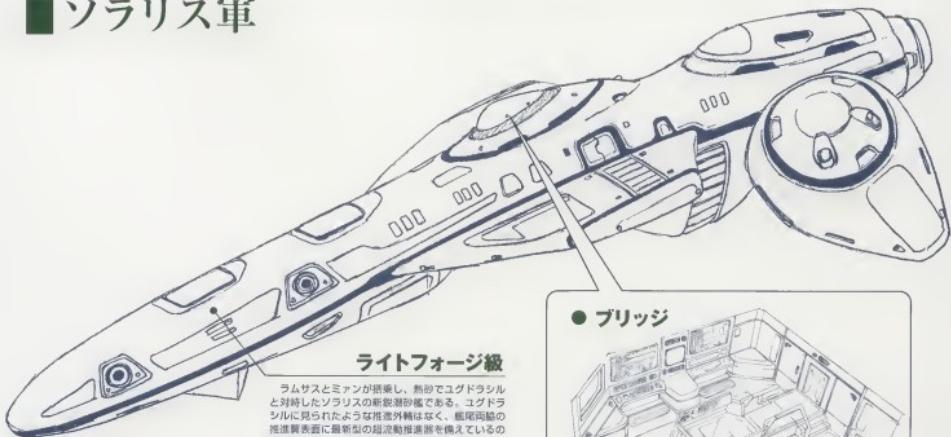
もっとも、船中でコドロラル4の傑出した性能を実現するのに役立つ構造で、またそこから推察できるように、当然両艦の間に小さなラム共通規格バージョンが存在している。バルトーを見て無理な作戦も、こういったハード面での裏付けがあつてこそ実用に至ったわけだ。

△
前移動で分離

● レリーフ拡大図



ソラリス軍



ライトフォージ級

ラムサスとミンが搭乗し、熱効でユグドラシルと対峙したソラリスの最新潜襲機である。ユグドラシルに見られるような推進外輪ではなく、底面両端の推進翼を最新型の超次動推進装置を備えているのが大きな特徴。これにより、前後軸を貫通している長大な外輪用ドライブシャフトが不要となり、船体の強度も從来型より大幅に向上している。

また、その推進翼を運営させるスレイブジェネレーターは、発振品ではなくソラリスが独自に開発したもので、本級に試験的に採用された。これら新機軸を盛り込んだ結果、本級は潜襲機としては異例の速度性能と隠密性を持つに至っている。

SPEC DATA

垂線間長	440 シャール	兵装	900セム連装砲2基
最大幅	120 シャール		300セム連装砲2基
常備重量	123,000カーン		40セム3連装機銃18基
秒中重量	132,000カーン		1,400セム砂中魚雷発射管8基
主機	ソラリス装/ルンB型スライブ ジェネレーター1基2軸	乗員	336名
出力	1,560,000カーン/ウーリア		
表層速度	120レブ/ソル		
空中速度	135レブ/ソル		

● ブリッジ

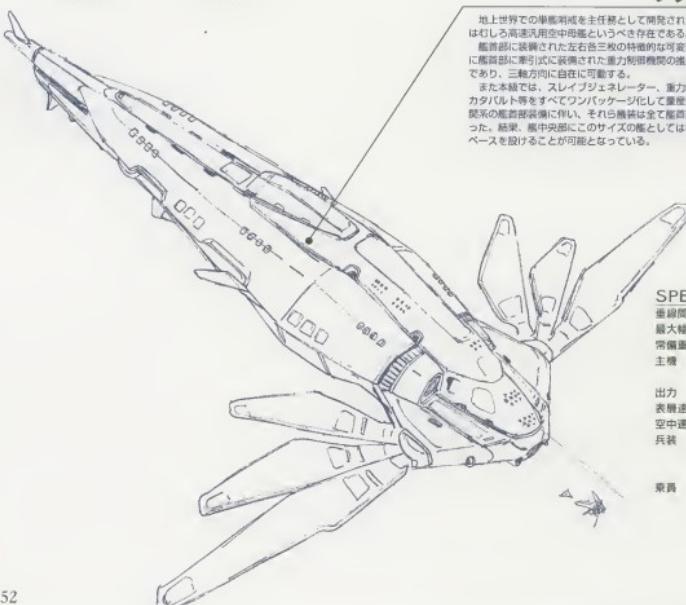


ソラリス空中戦艦

地上世界での軍艦前哨を主任務として開発されたため、戦闘艦と言うよりもむしろ高速汎用の中立艦というべき存在である。

船艤部に配置された左右各三枚の船艤板は、機動力を高めるために船艤部に船引式に装備された左右の船艤機関の推進機能とカタピライザーアセンブリ、三方方向に可動する。

また本級では、スレイブジェネレーター、重力制御機器、粒子砲、リニアカタパルト等をすべてワンパッケージ化して艦載効率を高めている。また艦隊系の艦首部装備に付いて、それら艦首は全て艦首部に集中配置される事となつた。結果、艦中央部にこのサイズの艦としては初めて充実したギア運用スペースを設けることが可能となっている。



SPEC DATA

垂線間長	414 シャール
最大幅	408 シャール (可変翼展開時)
常備重量	98,000カーン
主機	ソラリス開発局18周発振型 スレイブジェネレーター1基2軸
出力	1,500,000カーン/ウーリア
表層速度	70レブ/ソル
空中速度	820レブ/ソル
兵装	800セム粒子砲2基 400セム対空火砲12基 陸上制圧用MLRS12基
乗員	220名

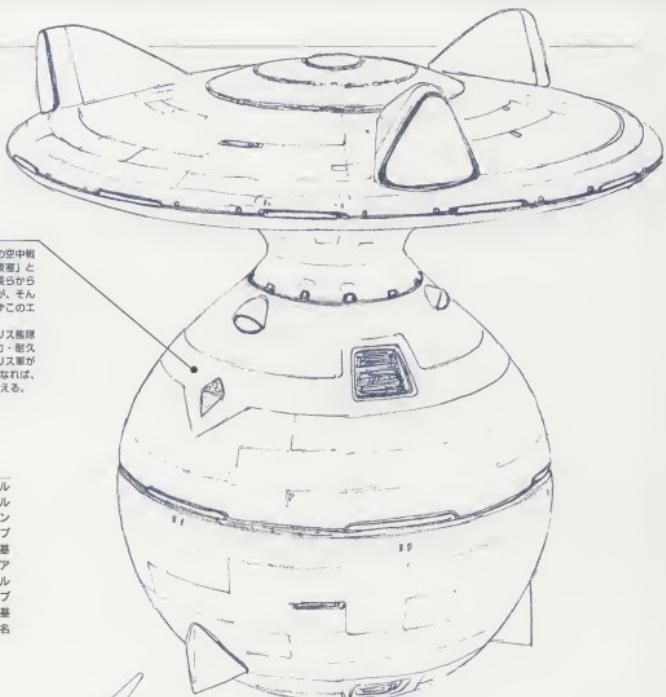
エゼキエル級戦闘艦

ソラリス制海船団の中でも最大を誇る、超弩級の空中戦闘艦である。その名前は鄭州というよりは「駆動音響」とでも言う方が似合ひそうだ。劇中ではタムズの艦長から「タムズ」などと不思議な異名をつぶらぬいたが、そんな異口同音を付けていた彼自身も、心中は少なからずこのエゼキエル級に畏怖の意を抱いていたことだろう。

この艦は最高司令官カレル・レインが密かにソラリス艦隊の旗艦をあてて、それにふさわしい強烈な火力・耐久力・機動力を誇っている。現在の世界情勢でソラリス艦が艦隊戦を行うこともないだろうが、いざその日となれば、この戦闘艦が他国への脅威となるのは間違いないと言える。

SPEC DATA

垂締開長	2,300 シャール
最大幅	2,050 シャール
常備重量	167,000 カーン
主機	ユミル型反重力タイプ ジエネレーター1基
出力	11,000,000 カーン／ワーリア
空中速度	455 レブルル
兵装	22,000 セム・アクティブ キャノン砲16基
乗員	1024名



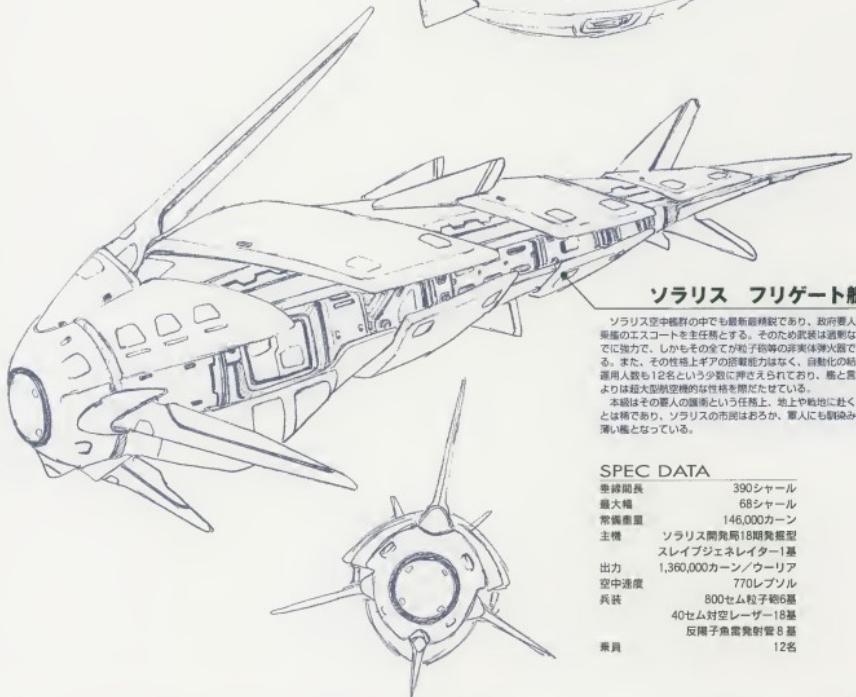
ソラリス フリゲート艦

ソラリス制海船団の中でも最新鋭艦艇であり、政府要人専用のエコート係主任船とする。そのため武装は通常なほどに強力で、しかもそのおかげで船体の実質火薙である。また、その性能上ギガの搭載能力は高く、自動化的結果運航人数も12名という少數に押さえられており、艦と轟うよりは超大型空母的な性格を隠すに成功している。

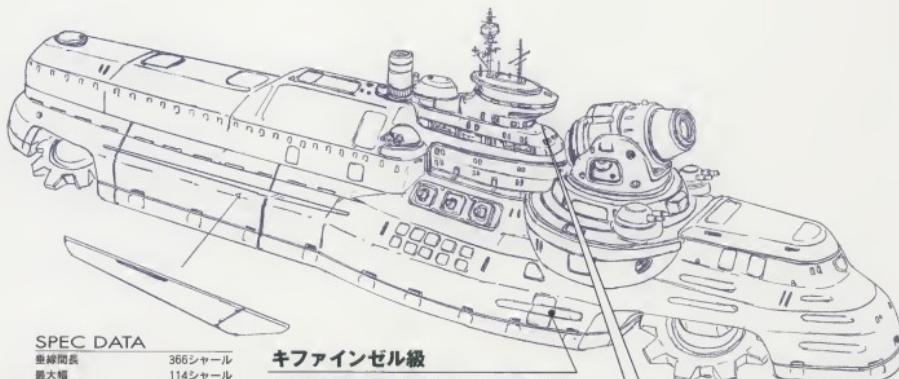
本級はその華麗な艦面といふ性能上、海上や陸地に赴くことは稀であり、ソラリスの市街はあるが、軍人にも馴染みの無い艦となっている。

SPEC DATA

垂締開長	390 シャール
最大幅	68 シャール
常備重量	146,000 カーン
主機	ソラリス制海局18期発動型 スレイヴィエナライター1基
出力	1,360,000 カーン／ワーリア
空中速度	770 レブルル
兵装	800 セム粒子砲6基 反電子魚雷発射管8基
乗員	12名



■アヴェ軍



SPEC DATA

垂締間長	366シャール
最大幅	114シャール
常備重量	108,000カーン
主機	アヴェ31期発型
スレイブジェネレーター1基	
出力	1,488,000カーン／ウーリア
表層速度	60レ・ソル
兵装	8,000セム8口往復砲1基 400セム対装甲砲6基 220セム両用砲4基 40セム3連装機銃12基
乗員	450名

キファインゼル級

アヴェの近海艦隊旗艦。東司令官ヴァンダーカムの座艦である。完全に陸上航行専用にカスタマイズされた艦であるため、平地や空中で移動する機能は持たないが、それに代わって推進の手段が前後に音を立てる装置で、陸上では驚いた戦闘能力を發揮する。

また、どりわけ自ら引き手がブリッジ前に位置する巨大な主砲だろう。奥深さ3シャールにも及ぶこの大型砲口からは、駆逐艦にも匹敵する7200カーンの重量が投擲可能であり、列都市街の面倒庄第では絶大な威力を發揮する。装甲目標に対しても脅威の初速の直進を彈体重量が二分の一弱い、重要なソラリス艦のカリカボナード複合装備のように易々と引き取ることが出来る。また、電子式のクラスター爆弾である「三式弾」を使用することにより、対空射撃も可能である。

ただし、西、部分西方があまりにも巨大な為運用面に問題が多く、仰角固定の装填方式による射撃速度の遅さ、艦の重量の3割にもなるフレット重量による目標追従能力の悪さ等々、高速、高機動のニアミティにした近代戦闘には対応していられない。

ネームシップのキファインゼル号下、ブランケンゼル、ブリッケ、4番艦(名称未定)の4隻の建造が計画されていたが、一艦艦以降は全てキャンセルされている。

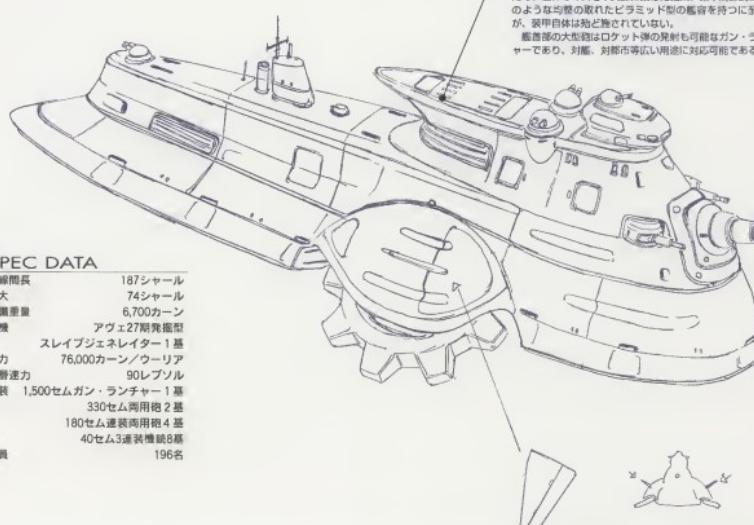
● ブリッジ



アヴェ標準型駆逐艦(アルテライヒ級)

キファインゼルと同じく、アヴェ特有のタングルホーム型船体をモチエスコト船。汎用性が高く、アヴェ軍のワークホースとして、もっと多く建造された。飛躍力を重視したため、船体のマスクを中心部に集めた結果、集中部式の戦艦のような均整の取れたピラミッド型の艦首を持つに至ったのが、装甲自体は殆ど施されていない。

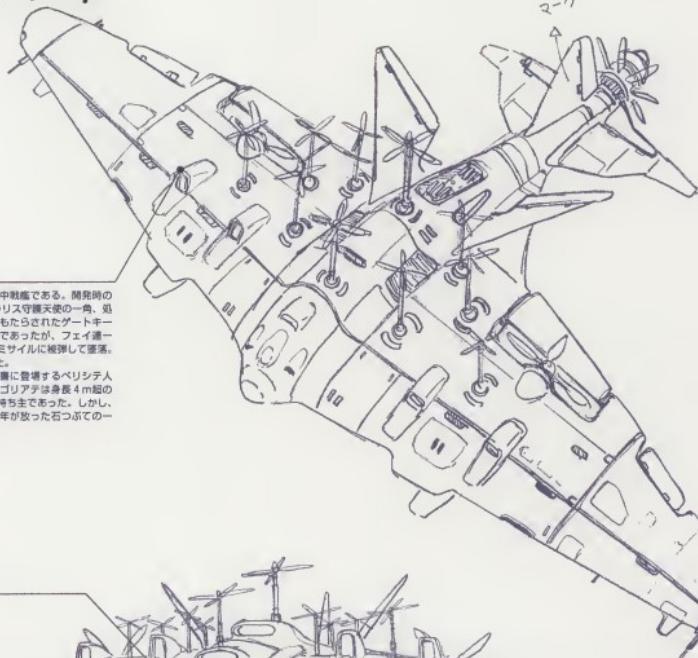
艦首部の大口径はロケット弾の発射も可能なガン・ランチャーであり、対艦、対艦等広い用途に対応可能である。



SPEC DATA

垂締間長	187シャール
最大	74シャール
常備重量	6,700カーン
主機	アヴェ27期発型
スレイブジェネレーター1基	
出力	76,000カーン／ウーリア
表層速度	90レ・ソル
兵装	1,500セムガン・ランチャー1基 330セム両用砲2基 180セム連装両用砲4基 40セム3連装機銃8基
乗員	196名

■ キスレブ軍

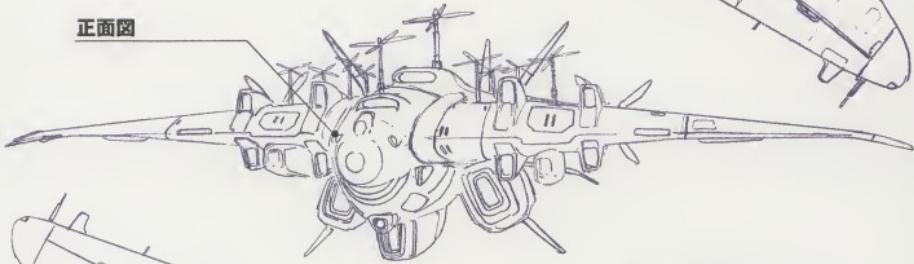


ゴリアテ

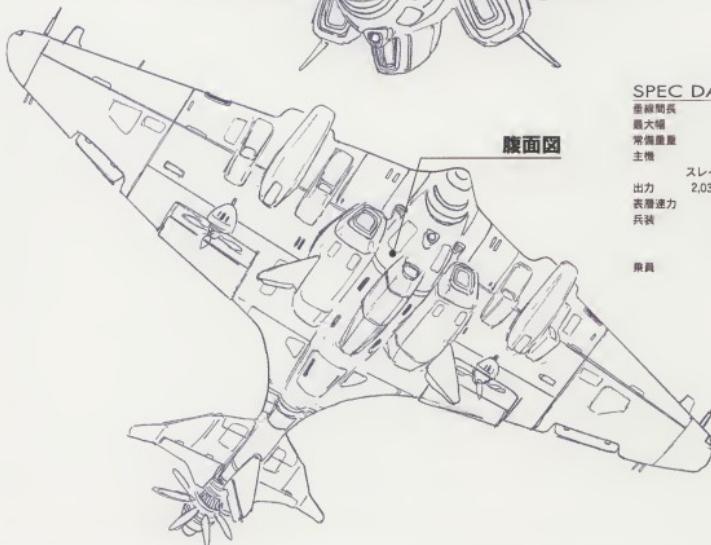
キスレブの誇る、新造空中戦艦である。開発時の仮名は「ギガント」。ソラリス守護天使の一員、ぬ刑人（ミミアン）によってもたらされたゲートキーバーを有する地上初の戦艦であったが、エイ蓮一行に襲撃された後、パルトミサイルに被弾して墜落。あれなく飛のむくと消えた。

ゴリアテの名は、古代聖書に登場するベリシテ人の勇士に由来する。乗組のゴリアテは身長4m超の巨人で、天魔討伐の能力を持ち主であった。しかし、彼の死の天才であるダビデ青年が放った石づての一撃で倒されている。

正面図



腰面図



SPEC DATA

全機間長	325シャール
最大幅	570シャール
常備重量	8,800カーン
主機	キスレブM-49型
スレイブジェネレーター	1基
出力	2,030,000カーン/ワーリア
表層速力	540レブル
兵装	400セム機関砲 4基 300セム機関砲 12基 ゲートキーバー 1基
乗員	320名

キャラクター *Character*

劇中のキャラクターの思考、行動、設定の詳細などを、
ゲーム登場以前のエピソードを踏まえて解説

『ゼノギアス』に登場するキャラクターが、その世界でどの様に生まれ、どの様に育ち、何を思い、何を行ってきたのか。ここでは各キャラクターごとに、劇中では語られない設定やエピソードを紹介、解説していく。

ケルビナ

劇中では常に目を閉じている、エレメンツのケルビナ。彼女は強すぎるエーテル能力の制御のために自ら目を閉じているのであり、この設定原画のようにな、時には目を開くこともあるだろう。キャラクターにはそれぞれ、こうした表れない設定が多々あるのだ。





ウォン・フェイ・フォン

Wong Fei Fong

History

18年前	父ウォン・カーン、母カレンの一人子として誕生。
14年前（4歳）	母カレン、ミアンとして覚醒。フェイの精神接合実験を始める。その10ヵ月後、グラーフ来襲。フェイの力の暴走によりカレン死亡。フェイ、グラーフに連れ去られる。
6年前（12歳）	ソラリスによるエルル大虐正。イドが暴走し、後に「エルルの悪魔」と呼ばれる。
3年前（15歳）	父カーン、グラーフと再戦。イド封印。傷ついたフェイは、ラハン村に運び込まれる。
現在（18歳）	リ一村長宅で生活。

3年前、『仮面の男』によってラハン村リ一村長の元に運び込まれ、以降リ一村長宅で生活している。運び込まれた時、心身ともに非常に大きなダメージを負っており、数日の間、生死の境を彷徨った。その後、意識が戻り身体も回復したが、回復以前のほとんどの記憶を失っていた。絵を描くことと武術に長けており、これが漠然とした記憶の乗り所となっている。

ラハン村では、明るく、動物好きで優しい青年として、村の人も好意的に接してくれている。特に年下の子供達に慕われてあり、よく一緒に遊んであげているようだ。アルル、ティモシーという親友も出来、2人の結婚式を、少々複雑な心境で迎えようとしている。

3年前、フェイの治療を行ったのは、丁度時を同じくして村に現われたシタンだと思われる。シタンはその後も隠棲として家族とともに村の裏山に定住し、フェイもよくシタン家を訪れていた。

オープニングイベントとなるラハン村襲撃事件で、フェイの中から破壊的な人格（イド）が覺醒する。また、ソラリス人であるエレバームと出会うことでの、運か古より続く《転生》の記憶が、断片的に蘇っていく。

接触者——波動存在を解放する者

フェイの転生の原点となっているのが、1万年前の波動存在との接触である。アベルという少年が、デウスシステムの一部である事象変異機関ゾハルに取り込まれた波動存在と接触。ゾハル及び波動存在の力の一端がアベルに流れ込む。これにより、アベルは接触者として転生を繰り返して行くことになる。

接触者は、波動存在が高层次へ回帰するために、デウスを破壊する者として存在する。アベルによって人の特質と母の意志を定義づけられ、高层次に束縛された波動存在は、元の次元に戻るために、この逆を行うという結論に達する。自分を定義し、故に分化した者と再び融合することで、解放されることを望んだのだ。



アベル

デウスとゾハルの津波機動実験中、ゾハルに拘束した波動存在と接触した少年。その後、エルドリッジに乗組。墜落時の唯一の生き残りとなる。アベルが初回、津波実験中のゾハルの近辺にいたのかは不明。

転生 記憶のフラッシュバック



アベル

エルドリッジが墜落した際に、接触者であるが故に、死を免れた少年。原初のエレハイムと出会い、以後の生活をともにする。

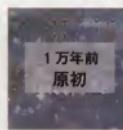
人々の現人神として君臨するカイン(天帝)にアベルは反対。カインはアベルの抹殺を計画、実行するが、エレハイムが身を挺してアベルを守り、その代わりとなって死亡する。



ラカン

辺境のある村に生まれたラカンは、6歳の時両親と死別し、幼いながらも自活していた。8歳の頃、病気療養のためアシュラ修道院に隠っていたエレハイムと出会う。別れの際にエレハイムを描いた1枚のスケッチを渡した。

その後故郷を離れ、旅でソラリスの開拓する政変動に巻き込まれる。その中でカレルレンと出会った。その後3年後、ニサン正教教母となつたソフィアと、アシュラ修道院で再会。同年、ソラリス戦役が勃発。戦乱の中で隊商の頭領ロニ、レス兄弟と出合う。間もなく3年後、ニサン参戦。カレルレンの絵画でソフィアの肖像画に着手。翌年、ソフィア死亡。ラカンはシェバトに囚われていたミアンを解放し、ソフィアへと向かう。



接触者であるフェイは、波動存在の影響により、転生後も前世の記憶を持ち続ける。それは明確な記憶ではなく、断片的な場面のフラッシュバックという形で、意識されることが多い。接触者の転生は原初のアベルに始まり、ゼボイム文明期のキム、ソラリス戦役期のラカン、そして現代のフェイへと続く。各時代とも、この世界のヒトにとって、大きな転換期となっている。デウスの復活が現代に至るまで成されなかつたため、接触者としての根本的な役割は果たしていないが、その存在はその当時の世界に対して、大きな意味を持っていた。



キム

16歳で連邦大学医学部に入学し、3年後理学専攻化学課に編入。分子構造の研究を始める。その後、院へ進学し修士号を取得。「分子機械による遺伝子再構築の方法」を発表し、雑誌の分子構造で構成される疑似生命体の創造を提唱する。しかし学会はこれを神への冒涜、異端と見なし、キムを退会。キムは医学部へ戻り、再び医師を志す。

2年後、連邦医療局医師となり、同病院の看護婦であるエレハイムと出会う。医師として働く傍ら、ミアンから資金や施設の提供を受け、分子構造学の研究を再開。3年後の感謝祭日に、ミアン・シン群体「エメラダ」を形成する。その後、軍部の介入により恋人エレハイムが死亡。キムはエメラダを結成し、施設ごと永久封印した後、行方不明となる。



フェイ

母カレンがミアンとして就寝後、過酷な寒風によって、別人格であるイドを形成。グラーフア製服時にカレンが死亡。フェイはグラーフに連れ去られ、その後エルル大魔王において、イドとして出現。エルルとグブラー隊を率導させる。

3年前、負傷したフェイはラバン村に匿き込み、3年間をこの村で過ごす。その後、シンの手ほどく現代のエレハイムに出会ったことで、徐々に接触者として記憶に目覚めていく。

ラカン 分かたれたもう一人の意識

フェイの転生の中で、もっとも重要な意味を持つ500年前のラカン。ラカンはソフィアの死という衝動的事実から、ゾハルと接触することを望み、結果的にグラーフという存在を生み出した。その後、ラカンの死によって肉体という入れ物を失い、グラーフは別団の残留恋忘として分かたれる。再び接触者と同一化することを望んだグラーフは、他人の意識への憑依を繰り返し、次なる接触者の誕生（転生）を待っていた。

500年前に世界を崩壊させたディアボロス軍団を生み出したグラーフは、接触者ラカンのもう1つの姿であり、接触者としての力の一部が具現化した存在といえるだろう。

ラカンとグラーフの系譜 500年前



【解説】力を求めたラカンの心理

ソフィアは「あなたは自分の行為によって、誰かが傷つく事が耐えられない人」と、ラカンに告げている。ラカンは自分の恋心と、彼女の自分に対する特別な愛情を知りながら、人々から「愛寵」こと謂われる彼女の愛情を独占することはできないと、自分の心を傷り、内面の「空虚」にすり替えて彼女の愛情から逃避した。

そこには、人々に安らぎを与える彼女に比して、自分は何のものを持ち得ないのだという、卑下と失望があった。ソフィアの死という絶望が反動となり、自己の無力に対する卑下と失望を、強大な力を獲得する欲望へと変えた。その欲望を具体的に満たすために、破滅的人格への姿貌を引き起こしたのだろう。

●ディアボロス軍団～崩壊の日

ディアボロス軍団は、エルドリッジに頼み込まれていた、デウスの初期型機動戦兵器である。グラーフ化したラカンによって駆逐し、彼の怒りの命ずるがままに、地上とソラリスの区別もなく、世界を崩壊へと導いて行った。対抗する地上軍やソラリス軍は苦戦を強いられるが、ガゼルを倒したことギア・バーラーを手に入れたロニラ数名の若者により、根源であるグラーフが倒され、ディアボロス軍団も滅ぼされる。しかし、この時すでにヒトの98%が死滅していた。

この大破壊により、すでに敗北を続ける意味を失ってしまった人々は、その後、ソラリス、シェバト、地上世界に分かれて復讐していくことになる。

●ゾハルとの不完全な接触

ゾハルとの接触において、接触者とともに必要不可欠なもう1つの要素、エレハイム（ソフィア）は、ラカンがゾハルの下へ向かった時点ですでに死亡している。ゾハルとの最終結合が出来ないことは明確であったが、ラカンは自分が接触者であること気に付いてはいなかった。そのため、シェバトに囚われたミアンの誘惑に乗り、単純に力のみを求めて、ゾハルとの接触に向かうのである。

エレハイムが欠けていたことに加え、ラカンは接触者として精神的（父性として）にも不完全であった。故にゾハルとの接触能力は暴走。別人格者グラーフとして、ソラリス共々地上を破壊し尽くすことになった。

●ミアンの思惑

ミアンはデウス復活の部品として、この時代のヒトもまた、不適合であると判断。ヒトと文明のリセットを画策する。エレハイムの存在しない接触者ラカンをゾハルと接触させた結果、暴走した力はラカンをグラーフへと変貌させ、世界を破壊に導いた。また、これは「ディアボロス」とヒトとの、能力格差を構成する要素とも認められていた。ディアボロスは源か1万年以上前に設計・製造されたものであり、デウス復活後に予測される敵性勢力（異間戦争が継続していたとして）に抗し得るものか、甚だ疑問であった。ヒトがデウスのマーカーとしての能力（エーテル）を備えていることに気付いたミアンは、双方を戦わせることで、互いの戦闘力を見極めようとしたのである。結果としてヒトは勝利し、わずかだが生き残った。それは、特にマーカーとしての能力に優れた者たちであった。

ミアンはデウスをより完成された〈兵器〉として目覚めさせるために、ヒトの“開引き”を求めた。その結果として、デウス復活によって生み出された〈アイオーン〉には、その構成部品であるヒトのマーカー能力が備えられている。失意のラカンを導いたのは、接触者として受け継がれる自虐的性格、不完全な接触による破壊的人格の形成など、すべてを見越した上のことであつたのだろう。



Graf

グラーフ

現在



シェバトで武官を務めていた頃、ニサン正教の修道女であったカレンと出会い、結婚。翌年フェイが生まれる。ゼファーからの要請もあり、これを期に地土へ。4年後、グラーフが来襲。これと鶴うが敗北し、カレンはフェイの《暴走》によって死亡。イドとして覚醒したフェイはグラーフに連れ去られる。その後、グラーフの行方を探し求め、3年前に再戦。この時、グラーフに憑依された。

グラーフ融合後の、カーンのもう1つの姿。グラーフがラカンの意志を体現する存在であるのに対し、ワイスマンはカーン本来の人格に近い。グラーフとして行動している中で、限られた時間だけ、ワイスマンが顕在化する。破壊を欲するグラーフに対して、ワイスマンとなっている時は、世の救済を求めるている。

イド 人格形成の要因と精神状態

フェイの中には、本来のフェイ以外の人格が存在し、時に表面化して別人格者となる。シタンはこれを解釈性多重人格と診断している。

特に破壊的な性格を持つイドは、幼少の頃に受けた陰性外傷（ネガティブ・トラウマ：親による養育、愛情の欠損など、刺激の過少による精神的外傷）により形成された。さらに、母カレンの死によって基礎人格は“殻”に閉じこもり、その後イドは父カーンの手によって深層意識の中に封印される。その代わりとして構築されたのが、ラバン村で目覚めた模擬人格のフェイである。また、劇中では、現実から目を背けるために、何も感じず、何も考えない4人の人格が割り出されている。

0~3才

本来のフェイ

出生から3歳までは、ごく普通の家庭で、ごく普通に育てられたフェイ。当然、人格の分裂などは起こっていない。この段階でフェイの中に存在している人格は、本来のフェイである基礎人格のみとなる。

表層意識

基礎人格

ステージ

ステージ

人格の表面化を、「ステージ（意識上）に上がる」と表現している。また、フェイとしての記憶を管理する場でもある。

4才

母カレンによる接合実験

フェイが4歳になった頃、母カレンのミアン因子が覚醒。カレンはフェイが転生以前の記憶を有していることに気付き、接触者と確信。フェイを覚醒させるために精神接合実験を繰り返す。接合の為に集められた人々（アニマの器との同調率が高い者）が、強制的に引き出された接触者としての力によって次々と死んでいく光景は、幼いフェイに大きな精神的苦痛を与えた。

フェイが母の変貌と実験のことを父に伝えても、仕事を追われる父は取り合わなかった。そのため、フェイは精神的苦痛をすべて肩代りするための代理人格を形成。基礎人格から解離させる。それを体験しているのは別人であるとすることで、耐え難い苦痛から逃れようとした。



“別人”的形成

別人格をステージに上げ、別人になり変わることで、「苦痛を受けているのは自分ではない」という状況を作り出す。苦痛が去れば、再び基礎人格がステージに上がる。

4才(10ヶ月後)

母カレンの死（グラーフ来襲）

接触者であるフェイと融合するためグラーフが来襲。父カーンと対戦。カーンはグラーフの強大な力に屈し、重傷を負う。フェイはカレンに助けを求めるが、カレンは静観するのみ。その状況に耐えられなくなったフェイは、感情に任せて力を暴走させ、カレンが死亡する。

「母を殺した」という事実に衝撃を受けた基礎人格は、代理人格をステージに上げ、その責任を押し付けた。基礎人格は母の想い出…愛情に満ち、幸福だった頃の想い出だけを抱え、深層意識の“殻”に閉じ籠る。そのため、代理人格イドがステージに上がったままとなる。この時、基礎人格は、カレンが最後にフェイを身を挺してかばった事実をも殻の中に閉じ込め、イドに対してそれを示唆することをしなかった。



責任の押し付け

無理やりステージに立たされたイドには、母を殺したという現実、母を失った喪失感や悲しみを感じないために、「殻」の中へ逃避する。

幼少の頃、苦痛から逃れるために形成された人格。カレンの元に直面し、基礎人格から完全に解離した。その後はグラーフと行動をともにし、エルルを崩壊させるなど、憎悪に満ちた破壊的な性格と力を発揮していく。父カーンによって一時意識下に封印されるが、ラハン村襲撃時に再覚醒。以後はフェイが特定の状況に直面することで、発露していくようになる。

形成の直接的な原因は母子関係にあるが、接触者として各時代で経験してきた喪失体験や、ラカン時代のゾハルとの接触なども大きく影響している。



Id

4~14才

エルルの悪魔(グラーフ同行時)

グラーフに連れ去られたフェイ(イド)は、グラーフによって暗殺者としての訓練を受ける。ソラリスのエルル大廟正時に忽然と出現し、エルルを壊滅。ソラリス軍をも崩壊させている。

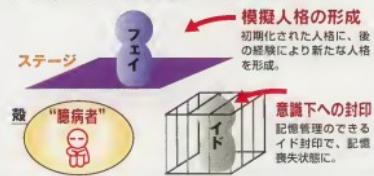
苦痛を押し付けられる役目として形成された代理人格は、苦痛を与える者…実験を繰り返す母、助けてくれない父、それを押し付ける自分の中の基礎人格に対して憎悪を感じていた。また、目の前で振り広げられる人体の崩壊、死の光景を、拒否することなく受け入れることができた。基礎人格が“殻”に閉じ籠り“臆病者”となつたことで、代理人格はステージ上で“フェイ”という存在を完全に支配する。そして人を殺す術を身に付けたことで、これを憎悪発散の手段とする。



15才

父カーンによるイド封印(グラーフ再戦)

カーンが再びグラーフと対峙。この時カーンは、イドをフェイの深層意識に封印した。これによりフェイの人格は初期化される。そこに、以後の経験から模擬人格が形成されていった。この模擬人格は、表面化しても記憶を管理することはできない。



18才

イドの再覚醒(ラハン村襲撃)

ラハン村襲撃時、親友ティモシーが殺されるのを目撃したとき、フェイの中で封印されたイドが再び目覚め、力を放出する。以後もイドは、フェイが「為す術なく、ただ無力に見ることしか出来ない」状況に直面した時、表面化するようになる。





エレハイム・ヴァン・ホーテン

Elehayym Van Houten

History

18年前	ソラリス第1級市民層にて 父エーリッヒ・ヴァン・ホーテン、母メディーナの一女として誕生。
5年前（13歳）	ユーゲントに入学。
1年前（17歳）	過誤合ドライブ摂取により、同期生に重症を負わせる。 父エーリッヒ、SS級活言を辞任。
現在（18歳）	ユーゲント卒業。ゲブラー情報専校としてイグニスエリアに赴任。 キスフレより新規ギア奪取。

●『ドライブ』による事故

エリィが17歳の時、同期生を傷害（重傷者2名、再生処理3名）するという事件があった。軍部では「ケース102」として処理されたこの事件は、表面上は「ドライブ」の過誤摂取により、抑制を失った上で凶行となっている。しかし、これはエリィの対存在としての力が、薬品の助けを借りて一時的に解放された結果である。

ユーゲント内では、この薬品の配合を変え、麻薬として供給している者もいたようだ。エリィはノーマルな「ドライブ」の摂取をも拒否する傾向にあった。この事件の時も強硬に拒否したが、強引に投与された結果としての暴走であった。



エーリッヒ ヴァン・ホーテン

Eylah



元はソイレントシステムの統括官を務め、ニコラ博士とともに、M計画の研究に携わっていた。しかし、生体実験等の実態を知り退官。現在は特設外務省の事務職に就く。

メディーナ ヴァン・ホーテン

Medeenda



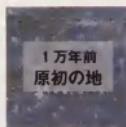
エリィの母であるが、軍部などには無関係。エリィが行方不明との報告を聞き、失意と希望の中で日々を暮らす。劇中ではハマーの銃からエリィを守り、死亡する。

対存在 接触者とともにある転生と死

エリィは原初のエレハイムから、常に接触者とともに時期にエレハイムとして転生している。これは、エレハイムが接触者の対になる存在=対存在であるため。元を辿れば、アベルのイメージによって波動存在が女性、特に母性を定義づけられたことに起因する。接触者が常に男性（父性）であるため、対となる存在は常に女性（母性）でなければならぬ。

エレハイムは、各時代において常に接触者とともに転生し、接触者を守るために死んでいる。接触者とエレハイムは、最初では母子のような関係であったが、以降は恋人として出会い、関係している。エレハイムの死は、その都度、接触者に大きな喪失感を与えてきた。フェイが自虐的性格であるのは、接触者として転生してきた中で、自分を守るために（自分のせい）、一番大切な女性が死んだ（何もしであげられなかった）という経験を重ねてきたことが大きな要因になっている。

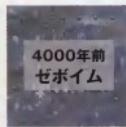
エリィが自己犠牲的な性格であるのも、母性といふ定義づけから形成された、母としてのオリジナル・エレハイムの特質によるものである。



接触者 アベル

エレハイム 対存在

原初のエレハイムは、接触者アベルと出会い、以後行動をともにする。人々の思想や行動を管理統制していくとするカインに、アベルが対立。カインは敵害となるアベルの殺害を計画。エレハイムはアベルを守護するためにカインを説得する（エレハイムは、カインにとっても「母」としての存在）が、カインはこれを振り切って計画を実行。この時、エレハイムはアベルをかばったことで、命を落とす。



接触者 キム

エレハイム 対存在

首都ゼボイムの大学病院（連邦医務局）の看護婦。同病院の医師キムの恋人。キムの構築したナゾテクノロジーを、東部は戦争に利用しようと企て、研究所を包囲。エリィはキムを中央隔離室に送がすため、身を挺して軍部の突入を阻止。研究所のハサード・セーフティ・システムである高出力X線照射装置を起動させ、落命する。



接触者 ラカン

ソフィア
(エレハイム) 対存在



Sophie

ニサン正教初代教母。幼少の頃、病氣療養中にラカンと出会う。以後、教母候補となる元派閥の権力者争に巻き込まれ、一時行方不明に。帰還後、ニサン正教を改名した新教団の教母となり、13歳ぶりにラカンと再会する。

ソラリス修道院が勃発すると、ニサンに難民が流入。ソフィアは率先して救済にあたり、「聖母」として敬愛される。その後、ニサンが参戦したこと、ソフィアは意に反して地上軍の象徴的な立場に押し上げられていった。

粧乱の中で、ソフィアとラカンは互いに愛し合うようになる。しかし、シェバトの陰謀で地上軍はソラリス軍の裏面に陥り、ソフィアは空中艦艇コスカリバーで敵の主力ヘルカパーに特攻。現キスレの上空に墜つた。それは、ニサン教母として人々を粧乱から救おうといふ想いと、1人の女性として愛する人…ラカンに「生きて」ほしいと思ふ想いの果てであった。



ソフィア

ニサン正教アシェラ修道会士の次女として生まれる。7歳の頃、類稀な才能（エーテル能力）を見込まれ、将来の教母候補としてベヌエル枢機卿（教母の選出、補佐を行う枢機会の筆頭会士）の養女となる。13歳の時に教母候補として擁立され、ソフィアと改名。しかし、各派閥の教母の座を巡る争いが激化する中、ベヌエル修道院が襲撃され、枢機卿以下ソフィア擁立派の大半が死亡。ソフィアは行方不明となる。7年後、現ニサンの地に帰還。内紛により衰退していたニサン正教を改名して再出発した。教会内の派閥抗争は、互いに教義と組織の抜本的改革を行い、ニサン正教と改名して再出発した。

教会内の派閥抗争は、互いに教義と組織の抜本的改革を行い、ニサン正教と改名して再出発した。ベヌエル枢機卿派も例外ではなく、ソフィアは抗争の渦中で、次第に「自分さえいなければ」という思いを強くし、自らの死を望むようになる。修道院が襲撃された際、自分を殺しに来たカレルレンに対し、ソフィアは「…ありがとう」という言葉とともに微笑んだ。カレルレンは彼女の無垢な笑顔に魅せられ、彼女を守って姿を消す。その後、ニサンに帰還するまでの7年間を、2人がどう過ごしたのかは定かではない。



Myyah Hawwa

ミアン・ハッワー(ミアン0998)

ラムサスの副官として、常に行動をともにしている女性。ユーゲント時代にラムサスと出会い、以後は個人レベルでも恋人として彼を支えている。実際にはソラリスの実質的指導者カレルレンとも密接なつながりを持ち、M計画などの推進を補佐。また、犯人(エクスキュージョナー)として、守護天使の1人に名を連ねている。

ユーゲント時代から卓越した能力を発揮し、ジェシアイアがソラリスを離脱した後、一時的にエレメンツに加入していた。その後、ラムサスが守護天使に就任したこと、彼の補佐官に抜擢される。

ミアンもまた、原初から現代までを生きてきた特別な存在である。接触者とその対存在エレハイムが誕生という方法をとっているのにに対し、ミアンはすべての女性が内包しているミアン因子の覚醒によって、代を重ねてきた。原初のミアンから、ゼボイムの双子、フェイの母カレン、そして現在のミアンまで、およそ1万年の間に998回の覚醒が行われている。

ミアンの系譜

1万年前—原初



4000年前—ゼボイム文明



500年前—ソラリス戦役



補体 “兵器”としてのミアン因子の覚醒

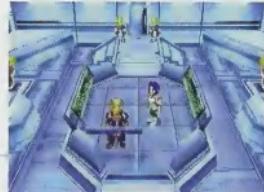
原初のミアンもエレハイムと同様、オリジナル・エレハイムの覚醒後の姿であるミアン・ハッワーより、複製として分化したもの。カインら原初のヒトの管理者として活動していた。

エレハイムが主体であるのにに対し、ミアンは補体としての役割を担っている。その目的はデウス復活のパートとしてのヒトの完成。ヒトの肉体的、文化的進化が止まった段階で、それをバーツとしてふさわしくないと判断した場合は、その文明を一時根絶。より高度な進化を求める。この段階でミアンは“兵器”としての能力を発揮する。それは直接的な戦闘能力ではなく、文明を根絶へと向か

●ゲブラーとしてのミアン

剛毅は中佐。ラムサス総司令官の補佐官として、常に冷静に振る舞い、感情に走りがちなラムサスやミニニア(エレメンツ)をなだめ、的確な判断と指示を与える。専用ギアを持ち、傷つきやすい戦闘力を持っているが、実戦に参加することはほとんどない。

戦闘時には、ラムサス負傷時など緊急の場合に限り、彼女が司令官代行として一時的に指揮をとることが許されている。





Karen

●ゼボイムでのミアン

複数のミアン因子が同時に覚醒することはさほど珍しくないが、この時代は双子という稀なケースで覚醒した。

ヒトの知能レベルはピーコクに達するが、肉体的には道伝子症が多く、短命であった。ミアンはやはりこれを不適合と判断、次代に向けて耐久能等による突然変異を進化を期待し、大陸領に取り入り全面核戦争勃発へと誘導する。

また、キムの研究論文に触目。これを種の進化を利用して身分を偽称してキムに研究施設（エメラダ）を生成した施設とは別を提供した。ミアンの正体に気付いたキムは、ナノマシン群体（エラフダ）を別施設に移設。これを奪取すべく特務部隊を突入させるが、失敗に終わる。

その後、予定通り核戦争が勃発。シェルターに逃れた一部のヒトと、地上の原住生物の一部を残し、死滅した。

●ソラリス戦役

ミアンはガゼル法院を管理し、ソラリスを陰で支配していた。シェバは中核とする地上軍による抵抗が激しさを増すと、ガゼル法院は積極的にデウス復活を薦め。しかし、ミアンはこの時代ヒトもまた、不完全種と判断しており、デウス復活に異を唱え法院と反目しあう。

ミアンの存在を謙じた法院は、シェバ長老会議と謀ワソニアとミアンの身柄の交換を密約する。これによりミアンはシェバに囚われ、ソフィアは尋殺して死亡。ミアンはシェバで、ソフィアを失い自殺するランカンと出会い、これをゾハベへと導く。それは対生存を失った接触者の不完全な接触になり、ランカンをグラーフと変貌させ、《崩壊の日》を引き起こすためであった。

カレン【ミアン0997】

フェイの母。14年前（フェイ4歳）にミアン因子が覚醒。我が子が接触者であることに気付き、過酷な実験の末、接触者との融合を求めるグラーフを呼び寄せる。フェイの力の暴走によりフェイ自身が危険にさらされた瞬間、本来のカレンとしての意識を取り戻し、フェイをかばって命を落とす。しかし、その事実は「謎病者」によって隠蔽されていたため、フェイは人格統合が行われるまでカレンの真意を知ることはなかった。

カレンは元ニサン正教アクヴィ管区に所属していた。他教弾圧を目論んだ「教会」の一部勢力によって引き起こされたある事件（詳細不明）によって、当時シェバの武官であったカーンと出会う。その後シェバでフェイを生み、カーンに従って地上へ降りた。

14年前

ミアン
0998

40年前

ミアン
0996

14年前

ミアン
0997
(カレン)

●40年前のミアン

カレンが覚醒する以前のミアン。カレルレンとともに第5世代M計画を推進。14年前、肉体の老化による寿命により寝棺（死亡）し、カレンが覚醒する。劇中にも特にこれといった言及ではなく、覚醒前の肉体の持ち主が、どこのどういった女性であるのかは不明。

エクスキューションナー

Excusioner

ソラリス守護天使の1人であり、処刑人の役割を担っている。計り知れない戦闘能力を持ち、すべてのソラリス人から畏怖されている。正体はミアン（0998）であるのだが、この事実を知るのはカレルレンとガゼル法院のみである。

劇中では、キスレブ統領府に赴き、孫のコンテナをジームントに渡す。また、ソラリス脱出時にグラーフとともに現れ、その戦闘能力の高さを証明している。補体であり「兵器」として存在するミアンの、1個体の「兵器」としての在り方が伺える。

事象変移機関ゾハル



●オリジナルエレハイム

ゾハルに取り込まれた波動存在にアベルが接触したことで、波動存在は人の特性（母性）を持った。四次元世界において実体を持たぬ波動存在は、定義づけられた特性をカドモニの中で具現化する。カドモニを構成する生体素子の主素子であるペルソナに、アベル少年から受けた母のイメージを投影した。ゾハルのシールドケース（眼球状部分）に見える女性。これがペルソナ…オリジナルエレハイムである。

少年の宿禰頼望がもたらした母としての特性は、その後のエレハイム（複製：主体）に色濃く受け継がれいく。特に自己属性の傾向が強く、「我が子」に等しい接触者を、常にその命をかけて守り続けていくことになる。

●ミアン・ハッワー～2人の“複製”

カドモニの中で形成されたエレハイム（中枢素子ペルソナ）は、デウスの暴走によるエルドリッジの墜落によって、自己修復プログラムを統括する「システム・ハッワー（system Hawwa」」を起動。エクソン漏洩（遺伝子内部での、生体構成情報の組み替え）が行われ、ミアン（Myyah）として覺醒する。これがオリジナルのミアン・ハッワー（Myyah Hawwa）となる。

中枢素子ペルソナ（オリジナル・ミアン）は、生体素子維持プラントからアニムス原体（ヒト）を創り出すことで、ヒトの（母）となった。そして、これを管理するために、自己の複製2体・エレハイムとミアンを分化する。ペルソナの特性（母性）をダイレクトに具現化したものがエレハイムであり、ペルソナそのもの（主体）である。エレハイムの持つ母性は、本来ならばデウスの自己修復プログラムには含まれていない要素である。ペルソナが敢てエレハイムを分化したのは、接触者ア

ベルに対する（母）の役割を担うためであると考えられる。また、オリジナル・ミアンのヒトの（母）としての特質から、ヒトに対しても（母）としてその成長を見守り、時に導いていく。しかしそのためには、ヒトが自我を持たない幼生の段階から、自我に目覚め自分たちの世界を築いていくことであり、それはデウス復活に必要な「バツ」としてのヒトの形成には至らない。そのためヒトの進化を管理、誘導し、完成されたバツを創り出すことを目的とした、もう1人の（母）が必要となる。これが、デウスシステムの兵器としての特性を備えたミアンである。ミアンはペルソナの「デウス統率モード」として、自己修復プログラムを統制・推進する。ヒトを完成体へと（いわば強制的に）導くための道具である。ペルソナの一部ではあるが、あくまでもエレハイムを捕らえている（捕体）でしかない。



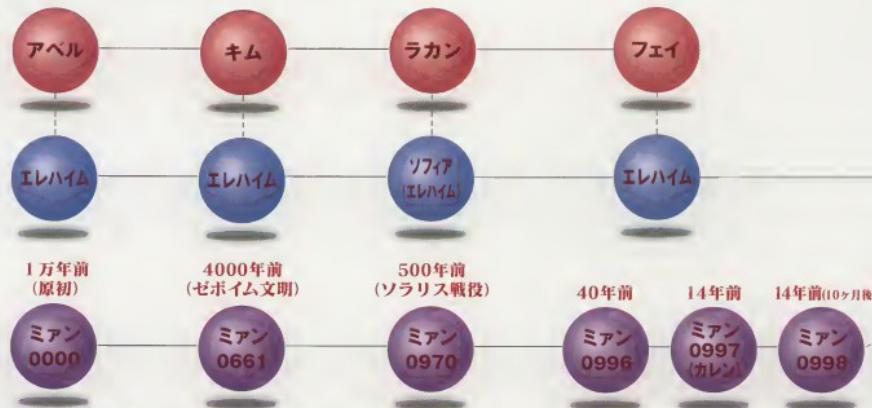
●原初のヒトとミアン

天帝カインを率領とする13人のアニムス原体を「原初のヒト」という。彼等はカドモニの機能を使い、多様性分化種（ヒト）の元型を量産した。以降、ヒトはカインらの手を離らず、自ら繁殖していく。カインは原初のヒトを統括し、原初のヒトは繁殖していくヒトを統括していた。ミアンは、カインを含む原初のヒトを管理するために分化された。実際には、原初のヒトがヒトをデウスのバツとして進化させていくために、その方向性や手段を示唆していたのだと思われる。以降の時代でミアンがとった行動を見ても、自らが手を下すというより、望むべきところへ誘導するというイメージが強い。また、接触者と対存在を確保する役目も兼ねるミアンだが、必要がない場合は己の生死すら顧慮しない。原初のミアンも、カインによるアヘル殺害（結果はエレハイムが死亡）を静観している。

●対存在としてのエレハイム

接触者が、名前も立場もまったく違う人物として転生を繰り返しているのに対し、エレハイムは常に「エレハイム」という名で、接触者の恋人として存在している。Elehayimを裏返すとMyyah eleとなり、「ミアン、ここに存在せり」の意味を持つ。つまり、ミアン因子覚醒以前の状態がElehayimであり、故に劇中で覚醒したエリヤム（私はミアン）と名乗った。ミアン因子はすべての女性が内包しているため、覚醒前のすべての女性はElehayimであるといえるが、対存在…つまりペルソナの主体としての、非覚醒状態の（最後のミアン）のみが、エレハイムという名を受ける。

対存在が常に接触者の恋人として存在したのは、アベル（接触者）の「母」として生まれた対存在と、接触時に因縁されたアベルの胎内回帰願望を受け継ぐ接触者の感情的なつながりが、年齢的に差がない状態で転生した2人の中で、互いを求める愛…恋愛という形をとって、もっとも自然に発露した結果なのだろう。



●デウス統御モードとしてのミアン

主元素ペルソナは有事においてエクソ置换により自己の構成体を変化させ、デウス統御モードへとモードシフトする。エルトリッジに分割封印されていたデウスが崩走を始めたとき、このモードシフトが行われた。これは非覚醒状態のElehayimが、覚醒してMyyahとなる現象と同じものである。オリジナル・エレハイムシステム・ハッカーを起動してミアンとなり、感覚上に知的命体をもたらしたもの、このモードシフトによるものだ。以後、補体として蘇醒するミアンは、すべてデウス統御モードとしての行動を取る。この場合、統御すべきデウスは自己修復プログラムを実行中であり、ミアンはこのプログラムを速やかに推進するための管理者である。デウスが完全に復活できる状態に到達したとき、補体としてのミアンの役目は終る。そして主体のエレハイムがミアンに覚醒し、デウスと融合（主元素としてカドモニに帰還）することで、復活したデウスを統御していく。

●Elehayymからmyyahへ…最後の覚醒

対存在として接触者を守り続けてきたエレハイム（エリィ）が、デウス復活時に《最後のミアン》へ覚醒する。主元素ペルソナの分化体としてゾハルに帰還するのは、精神ではなく主体でなくてはならない。

エリィのインターネット情報には、クロボロス環が描かれている。この環がつながっている状態曰非覺醒状態であり、魂が断ち切られることでミアンへと覚醒する。クロボロス環とは、自分が成長する過程を象徴するものであり、これっぽう同じ状態を指す言葉が「太母」である。ミアンは太母として、ヒトの自我形成を阻止する。意識世界（自我）を成立させたヒトは、自らの意思で動き始める。ミアンの力を完成体へと誘導するという目的にとって、それは華奢以外の何物でもない。故にミアンは太母となり、行きすぎた文明（自我を持ったヒト）を根絶する。

対存在エレハイムがデウス復活の刹まで覚醒しなかったのは、「母」として、接触者の意識の成立を見届けるためだろう。デウスが復活を果たしたとき、接触者が自分は何をするべきなのか、自分の意思で判断し、行動出来るようにしておく必要があった。逆に、ミアンにとって接触者はデウスを破壊する者である。そのため、接触者の自我を成長させてはならない。デウスのビーストとして欠かせない接触者だが、「神を滅ぼす者」である必要はないのだ。ミアンはやはり太母となり、接触者の操作・誘導した。

——そして、すべての組合が果たされる時、

エレハイムもまた、自らを成長させる——

ミアン
0999
(エリィ)



クロボロスの環

「クロボロス」上位：自分の隣でくわえた蛇のことである。自らの口を食うその蛇は、心理学的には自我が成立する以前の、黒縫のない状態、集合的無意識を指す。まだ自己の物事を判別できない、自己意識と事実との差異が既焉であることのない幼年期の状態である。自我が成立すると、無意識から剥離するためにこの頭を折ち切る必要性が生ずる。それは自己の意識世界への成立である。被事の自我基準が生まれ、その自我基準を超える事実への抵觸が始まる。

「太母」は、子供がこの頭を折ち切る（自我の成長）過程において、それを剥離する母板を象徴する言葉である。



Karelren

カレルレン

History

約500年前	私生児として出生。同年、母エルアサル死亡。
	ニムロド帝国オディキア傭兵団に入団。後に團長となる。
(23歳)	ベヌエル修道院襲撃。エレハイム(13歳)を連れ棄官逃亡。
(28歳)	ラカンと出会い。
(30歳)	ソフィア、ニサンへ帰還。カレルレン、僧兵長に就任。翌年、ソラリス戦役勃発。
(35歳)	ソフィア死亡。翌年、グーラによる〈暁の日〉起こる。
(41歳)	天帝カインと接触。ガゼル法院のデータをSOL-9000に移植。
40年前	第五世代M計画推進。ミアン(O99E)と接触。
24年前	天帝カインのコピー「O8OB191 ラメセス」が生成。
14年前	カレン(ミアンO997)と接触。ラメセスを遺棄。
8年前	第3次シバト侵攻作戦。
スタート	ゼボイム文明滅ぼしの発掘を計画。

●延命措置

カレルレンはフェイやエリィ、ミアンのように、一万余年の太古から続く特別な歴史を持ったヒトではない。500年前のヒトであるカレルレンが現代まで生き続けているのは、自らの身体に「延命措置」を施しているため。デウス復活が數十年で成されるものではないと知り、復活の刻まで自己の存在を維持するために、肉体の老化現象を止めた。また、天帝カインの消耗した身体や、シェバトのゼファーを始めとする農老会議達にも、同じように延命措置を施している。これはすべて、ソラリスで実践したナノテクノロジーの応用と思われる。

カレルレンのシェバトに対して延命処置を行ったのは、500年前の大戦でシェバトニサンを裏切ったことに対する私怨。また、地上世界ではもっとも進んだ科学技術を持つシェバトを、地上人から隔離するためでもある。

ソラリスの実質的指導者であり、天帝カインやガゼル法院をも掌握している人物。ナノテクノロジーを突め、これによる延命措置で、500年前から生き続けている。

デウスの正体と、それにつまつわる人物（法院やミアン、接触者、対存在など）の関係をすべて把握しており、ソハルに隠した波動存在の意志をも察知している。500年前の悲劇によって「神を創造し、神の下へ至る」という願望を持ち、この世界の神がデウスと波動存在であることを知ったことで、デウス復活計画を遂行しているソラリスへ昇った。ミアンと接触して互いの目的が同一のものであると認識。ミアンの指示もあり、天帝カインの延命措置やガゼル法院のデータ化などをを行う。法院を掌握すると、ソラリスの科学力を駆使してM計画を推進。シェバトや地上人にに対するリミッターダンピングなどを実施した。

カレルレンは自らのデウス復活計画を「プロジェクト・ノア」と名付け、最終的にそれは成就される。神の世界への到着を目指す彼の心には、常にソフィアへの想いがあった。

●ナノテクノロジー

カレルレンは、500年前のニサン僧兵長時代にシェバトの賢者トーラ・メリキオールに師事し、ナノテクノロジーを学んでいた。ナノテクノロジーは、修業した移民船文明の解説がもとも進んでいた4000年前のゼボイムで、当時連邦医薬局の医師であったキムによって構築されたもの。メリキオールは古代遺跡よりキムが残した研究論文の一部を入手し、これを解析することでナノテクノロジーを復活させた。カレルレンはメリキオールに学んだ技術を、ソラリスの知識と科学力を駆使してより深く追求していった。

●ガゼル法院との関係

ガゼル法院は、500年前の対戦でほぼ全員が死亡している。カレルレンは、SOL-9000というコンピュータを使い、8人を記憶データとして復活させた。法院は利己的な目的のために、積極的にデウス復活を画策。カレルレンは独自のプロジェクト・ノアを成就させるために、法院を利用する。それは、デウス復活に必要な「ゲーティアの小窓」を発動できるのが、法院に隠されていたため、表面的な立場は同等であったが、それはカレルレンの誤解によるものであった。

“神”へと向かわせた500年前の悲劇

ソラリス戦役勃発にともない、傭兵長に昇格したカレルレンは、教母ソフィア警護の任に就く。

カレルレンも、ラカンと同じくソフィアに対して強い恋心を抱いていた。しかし、ソフィア自身の想いがラカンに向かっていることに気付いており、カレルレンは一步引いた立場をとるが、ソフィアの想いから逃避するラカンに憤りを感じていた。

シェバトの裏切りによってソフィアは死亡し、カレルレンは「神（信仰）」とヒトに失望する。ソフィアの「信仰は内に芽生えせるもの」という教えを、「神がないのならば、自らの手で創り出す」という信念に変える。



●ミアンとの接触

カレルレンは、波動存在の回復をも見据えて行動している。真実を知りえたのは、マーランの「ラジエルの壁」からであり、そこへと導いたのはミアンだったのだろう。おそらくはソラリスへ昇る前に、シェバトに囚われていたミアンと接触したのではないうだろうか。



●「波動存在」

「ラジエルの壁」のデータからは、デウスシステムのすべてを知ることができる。劇中でもフェイティたちがラジエルからデウスのデータを引き出しが、ゾハルに関する情報に至ったところで、カレルレンによって阻止される。

おそらくゾハルに対するデータには、「波動存在」の存在が、何らかの形で記録されているのだろう。カレルレンはこれを分析することで、デウスを超える「神」の意志に触ることできたのではないかだろうか。ソフィアの死によって生まれた「神を創り出す」という思いは、デウスを復活させるという現実的な計画になった。しかし、そこでの「波動存在」というものが見い出されたことで、カレルレンは自らが求める神は、デウスではなく「波動存在」であると気付く。そして、「波動存在」が高次元への回帰を求めてデウス復活を望んでいることを知り、「神の復活」だけでなく、自らが「神の下へ至る」ことができると確信する。

● “神”の地へ

カレルレンも、その肉体はアニメ原体の末裔であり、500年前には単なる「ヒト」の1人として生まれた。ナノテクノロジーをめぐり、「神の存在と意志」を知る唯一のヒトではあっても、例えフェイティエリィのように、原初より最も特殊な「運命」に縛られていたわけではない。カレルレンがデウス（エリィ）と融合し、波動存在とともに高次元の波動の場へと到達したのは、すべて彼自身の力によって成し遂げられたことである。それはソフィアの聞いた「愛」を、彼自身の解釈で実践しようという想い、そしてソフィアへの頑なな愛が、彼に強固な意志をもたらしたのが故であろう。

神の地へ旅立つ時、彼は「お前達がうらやましいよ……」という言葉を残す。フェイティエリィに、自分の求めた本来の「愛」を見たカレルレンの、ヒトとしての真意であった。

●M計画

M（マーラン）計画はガゼル法院が推進しているもので、デウス復活の日に備え、神の手足となるべき天使の軍團『アイオン』を創り出すのが主な目的。メルバーナの構造材であり、アイオンの基となる「構造人種（スマラディー）」の確立が基幹であり、ソインメントシステムなど様々な研究が行われている。

カレルレンは500年前にソラリスへ入国してから、ミアンとともにこのM計画を社説推進している。遅か太古より続けられるM計画も、この時代では第五世代を向えている（ちなみに、ゼボーム時代が第三世代であった）。カレルレンはこれまでの研究成果に、自らが学んだナノテクノロジーを組み入れ、リミッター（封印）や現在のソインメント施設、メモリーキューブ、人機融合ギアなど、様々なシステムを生み出していく。



ソラリスの最高統治者。ガゼル法院の長であり、カドモニから生まれた原初のヒト13人の中でも、唯一現代まで生存している。頭蓋骨状の外見は仮面であり、劇中では最後までその仮面が外されることにはなかった。

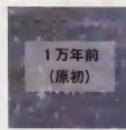
『福音の部』によるヒト滅亡の可能性を憂い、ヒトの救済を願うが、その祀事は法院によって歪められ、民意統制の手段を利用されている。接触者の力を見極めるため、シタンにフェイを監視させた。

天帝カイン



Providence kain

原初の刻に犯した罪——天帝の真意



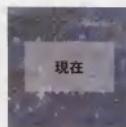
1万年前
(原初)

■原初時代の“教祖”

原初の時代、ミアンによりアニムス原体として生まれたカイン以下13人のヒト（法院）は、カドモニの生体生子維持プランを使い、ヒトの元型を復活した。ヒトは自己繁殖し、その数は急増していった。

カインは12人の（最初のヒト）を統括し、ヒトを管理統制していく。やがて、ヒトの間にカインを「現人神（あらひとかみ：人となって現われた神）」とする信仰が広がっていった。カインもこれを利用し、教説的な立場をとってヒトの上に君臨した。ヒトの（母）であるミアンも、これを後押ししていると思われる。

カインが実際にどういった教理を説き、ヒトを管理していくのかは確かではないが、おそらくそれはミアンとともに传递された創世の伝承、現代に伝わる「神の伝説」の原形となったものではないだろうか。



現在

●不死の肉体

アニムス原体の長、ヒトに対して絶対的行使力を持つカインは、神の復活の刻まで生き続けるように命運づけられている。老化による衰弱もなく、何者かに害されることもない。その不死の肉体とヒトの救済を求める思いがカレルレンとガゼル法院によって障害となつたため、カレルレンによってカインの相殺役であるラムサスが割り出され、そのラムサスの手によって殺害された。

カインは精英人種として変容する運命にあるヒトの肉体を変革するため、不死である自らの肉体を被膜体として提供し、研究に努めた。そのため、その音波はかなり変質し、肉体の疲弊も限界に近づいている。カレルレンの延命措置によって持ち込まれているが、不死であり絶対的な力を持っているはずのカインも、『福音の部』を目前に、もはやその存在を維持するだけの力が残されるのみとなっていた。

■アベルとの対立

カインが人々の信仰を利用し、ヒトの意識を操作し始めたと、徐々にアベルとの理想的な対立が表面化していった。その対立の詳細はやはり明らかでないが、テウス復活への向け、個々の感情までをも統制しようとするカインに対し、アベルはヒトの自由意志による成長を望んだのではないだろうか。また、アベルと行動をともにしていたエレハイムが、ニサン教母ソフィアのような影響力を持っていたのもかもしれない。

カインはヘル抹殺作戦画面上で命運を実行。結果としてエレハイムが死亡する。エレハイムはやはりヒトの（母）であり、中枢系ベルソナの主体でもある。カインがその後、ヒトの運命を握り、その運命を変えることを願ったのは、この時、その手で（母）エレハイムを殺害したことが大きな要因となっているのではないかだろうか。

●統治者としての天帝

カインは800年前にソラリスが建国されてから、国民に対して絶対的君主として信奉され続けている。しかしそれは、ヒトの行く末を祀るカインの真意が、カレルレンとガゼル法院によって歪められた形で傳承された結果であった。

ガゼル法院を消し去る力を持ち、カレルレンであっても、ヒトであるが故にその命を奪うことは出来ない。カインは、本来ならば前者にも束縛されず、自らの意思で政治を執り行うことのできる立場にあったはずだ。しかし、力の衰弱を余儀なくされ、延命措置によって生き残る状態では、政治という手段によって自己の理念を遂行することは不可能と判断したのだろう。それは、原初の刻に犯した罪の意識が、“統治者”的意義を喪失させたためであるのかもしれない。

ヒトへの憧憬——“アーネンエルベ”への期待

●アーネンエルベ

（アーネンエルベ）は「この世に生まれた人々とともに、新たな地平へと歩み進む、来るべき神の人」という意味を持つ。カインはこれを、ヒトに対して救済と破壊の両側面の力を持つ人物の出現と解釈し、接触者フェイがアーネンエルベであるとした。

テウスシステムの構成問題として資金づけられたヒトを、その組織から解き放つこと出来る者がアーネンエルベ・接触者である。しかし、それは救済であるのか、それともすべての破壊による解放であるのか。カインは接触者の力が果たしてどちらに向かうのかを見極めようとした。それが救済となるならば、すべてをその者に託し、世界を破滅させるものであるならば、その存在を消し去り、《福音の劫》の運命によりすべてのヒトとともに滅びよう。それがカインの意志であり、「懲罪」であった。

●シタンへの密命

カインは、フェイの接触者としての能力を見極めるため、守護天使の1人であるヒュウガ（シタン）をフェイに接近させ、監視させる。イドが封印され、フェイが記憶を失った状態で目覚めたことを好機とし、ヒュウガを地上へ向かわせた。

劇中、シタンは度々カインの下へ向かい、フェイの状態を報告している。シタンはフェイをアーネンエルベとして、ヒトに救済をもたらすことができる結論づける。カインもその結論から、すべてを接触者に託すことを決意する。



ガゼル法院

Board of GAZERU

原初の刻に生成されたアニムス原体であり、ソラリス統治機関の中枢を構成する12人の元法院。500年前の大戦時に4人が死亡。さらに「崩壊の日」において、全員が死亡するが、その後カレルレンの手でコンピュータの記憶データとして復活した。デウスを復活させ、支配領域を他の惑星にまで広げようという野望を持つ。自己の「肉体」を手に入れるため、アニマの器に同調する者を探す。

●福音の劫

ガゼル法院の待ち望んでいる《福音の劫》とは、デウスの自己復讐プログラムにおける最終段階期間に入ったことを表す。

ヒトにプログラムされた身体変異を起動させるシステム「ゲーティアの小競」の施行権利を握る法院だが、それは天帝カインによって抑制されていた。すべてのアニマの器が起動し、カインがラムサスによって殺害されたことで、法院はついに「ゲーティアの小競」を起動させる。それはまさに《福音の劫》を迎えたためであり、デウスが復活するための材料がすべて整えられたことを意味している。



—法院の名前—

現在残っている8人の法院の名前。人格との合符は不明。

エノク
イライ
メフヤエル
メトシャエル
レタク
ヤハル
ユバル
トバルカイン

—アニマの器—

ダン 地上人と同調。
ヨセフ 地上人と同調。
カド 地上人と同調。
アフェル ヒュウガと同調。
ゼブルン ラムサスと同調。
ユダ 500年前、カレルレンと同調。
ディナ 500年前、ソフィアと同調。
ルベイ 500年前、法院の1人と同調。
シメオン 500年前、法院の1人と同調。
レビ 500年前、法院の1人と同調。
イサカル 500年前、法院の1人と同調。
ナフタリ 500年前、グラーフと同調。



Carlin Ramsus

カーラン・ラムサス(0808191ラメセス)

History

24年前	カレルレンの手により、天帝カインのコピー「0808191ラメセス」として生成。約10年に渡り、調整処置を施される。
14年前	カレンにより遺棄。庶民場にて、第2級市民力カーラン・ベッカーを殺害。融合。ベッカーのIDを得る。ユーゲント入学。ミアン(0996)と出会う。ヒュウガ、シグルドと出会う。
13年前	シェイアとともに《エレメンツ》発足のため人材発掘。
12年前	シグルド離反。
8年前	エルル大崩正。イドにより破滅的打撃を受ける。却児ドミニアを保護。ソラリス帰還後、ドミニアをユーゲントに入学させる。
スタート	ゲブラー総司令官としてアヴェへ。

●ミアンとの関係

後にミアンに覚醒する少女とは、カレン収容の約1ヶ月前に出会っている。覚醒までの僅か1ヶ月あまりの間に、名も知らぬその少女とラムサスの間で交わされたものは何であったか…覚醒後もミアンは彼の恋人として、現在までその関係は続いている。

コピー故に元々精神状態が不安定なラムサスは、恋人として心を許していたミアンの誘導によって、徐々にその精神を崩壊させていく。度重なるフェイへの敗北がラムサスを極限状態へと追い込み、力を求めるあまり、ついに天帝カイン殺害へと至った。

●エルルの悪魔

ラムサスの、フェイに対する嫉妬と憎悪を決定づけたのが、エルル大崩正時の、イドによる恐怖体験である。過反分子を肅正するためエルルへと向かったラムサスは、当時若干12歳であったイド(フェイ)により、重傷を負わされた。その恐怖は悪夢となって、以後のラムサスを苦しめる。

劇中、ユグドラシル攻撃の際にイドと再遭遇。プライドを賭けて決戦を挑むが、完全に敗北する。以降、自己の生存の危機感を打ち消すため、イド(フェイ)を倒すことのみに執着していく。



●エレメンツ

エレメンツは元々、ユーゲント時代にシェサイアとラムサスが発足させた精銳団体。当時はシェサイアとラムサスの他に、ラムサスが取り成したヒュウガとシグルドの4人で構成されていた。ラムサスは階級による束縛を排除し、個人の能力が重視されることを理想としていた。その理想を実現させるために絶えずのエレメンツであり、彼の意志に賛同したのがジャイア、ヒコガ、シグルドだった。しかし、シグルドの暴反とジャイアの消亡により、エレメンツの本来の目的は失われた。

ラムサスの護衛天使団は、ゲブラー総司令官着任にともない、エレメンツはラムサス直属の近衛隊となり、ユーゲントで勇戦した能力を持つ者を選出し、エレメンツ候補生として英才教育が施されるようになってしまった。現エレメンツ4人はすべてラムサスの手で養成された。また、エリィもユーゲント在籍時はエレメンツ候補生であり、ドミニアやケルビナとの交友関係があった。

ソラリス閑話

ゲブラー特殊部隊

魔基地への潜入、破壊工作など特殊任務をこなすために組織されたチーム。隊長のランクを筆頭に、クセのある5人の男が構成。キスレブ国境付近での敵部隊の迎撃、ラムサス爆破を目的とした爆弾戦闘へのヒートの運営陣で、エリィ直属の部隊として出撃した。その後、「ゲーティアの小競」発動によるヒトの要が始まると、ゲブラーを離脱してニサンへ。かつての隊長エリィの運営をかけてる。

ヴァンダーカム艦隊

アヴェ駐留部隊の指揮官を兼任されたヴァンダーカムが、キスレブとの国境警備の任に就いたとき、率いていた艦隊。旗艦キファインゼルを中心、4隻の護衛艦と5隻の駆逐艦で組織されている。

アヴェ客船作戦の一環で、フェイたちがこの艦隊を襲撃。艦隊にこだわるヴァンダーカムによって、艦隊は全滅の運き目を見た。



ドミニア

地の能くの使い手。ニ王国エルル唯一の生存者。素直した能力を持ちながらそれを行使しようとするエリィに、優柔、嫉妬、羨望、苛立など、複雑な感情を抱えている。ラムサスを慕う気持ちがもっとも強い。



ケルビナ

水の能力の使い手。常に冷静沈着で、参謀的な役割を果たす。高まるエーテル能力を抑制するため、あえて目を閉じている。ユーゲント時代は、エリィと同室であった。



セラフィータ

火の能力の使い手。亜人種であり、ソレイント施設で病弱児とされる寸前であったところを、ラムサスに救われる。4人中、加入期間がもっとも早く、そのためリーダーを任せられている。



ランク

特殊部隊の隊長。武人としての腕りを持ち、その腕りのために戦う。ワンドナイフにて活躍。



ストラッキィ

ノリは軽いが、冷感非情で仲間内でも危険人物扱いされている。戦闘の腕は一级品。ソードナイトに活躍。



冷静沈着であり、状況判断能力に優れていることから、参謀的な立場にある。ワンドナイフにて活躍。



プロイア

その巨体と怪力に見合はず、温厚な性格であるが、激怒すると凶暴がなくななる。シールドナイトにて活躍。

フランツ

メジャー中年少、ナルシストで、美しいのに拘泥する傾向がある。カットナイフにて活躍。

ヴァンダーカム艦隊

コクサ.....旗艦キファインゼル航空機隊。ヴァンダーカムを諒めるが、聞き入れれず争撃である。
ホチ.....旗艦キファインゼル強術長。
フォン・ヒッパー.....第二駆逐艦隊を率いる副駆逐長。

その他

◆ソラリス閑話

サムソンティモシーに真似た青年。フェイとともに第3級市民層からの転出を探るが、死亡。
ケンレンカレルレンの従者であり、ギアとの融合を果たした者。言葉使いがバカ丁寧。
OK1200カレルレンの従者であり、ギアとの融合を果たした者。少し性格が変則的。



シタン・ウヅキ [ヒュウガ・リクトク]

Shitan Uzuki

History

29年前	ソラリス第3級市民票にて 父リクトド・ショウキ、母ルリの第9子「ヒュウガ」 として誕生。
23年前 (6歳)	祖父キッドに師事し、剣術を修得。二振りの真剣 「白龍」と「黒龍」を譲り受ける。
17年前 (12歳)	ソイレント侯爵の細菌実験により、第3級市民票 に病疫が蔓延。これにより家族全員が死亡。 若年ながら天才的才能を発揮していたヒュウガは、 毒物実験の疑惑を受ける。
14年前 (15歳)	ラムサスの執り成しによってユーゲント入学。シ グルドと同室になる。その後、シグルドとともに エレメンツ候補生となる。
9年前 (20歳)	『守護天使』に就任。
7年前 (22歳)	第3次シェバト侵攻作戦の指揮をとる。ガスバー ルと対峙しており、彼の孫娘であるユイとも遭遇。 強い恋愛心をもつ。
5年前 (24歳)	度々、ユイの下を訪れていたヒュウガは、ガスバ ールの教えを受け、剣を封印。
3年前 (26歳)	シェバトで姉妹ミドリ誕生。
現在 (29歳)	天帝の密命を帯び、地へ。「シタン・ウヅキ」を 名乗る。その後、シェバトの家族と合流し、ラハ ン村へ移住。
現在 (29歳)	裏山で医師として生活。

ソラリス時代のヒュウガ

●家族を失った疫病事件

ヒュウガ13歳の時、第3級市民票が疫病に冒された。これにより、両親と8人の兄（すべてが死んでいた可能性が高い）、剣術を指南してくれた祖父など、家族全員が死亡している。当時から天才的な知能を発揮していたため、第3階級民の間で、彼が毒物実験を行ったのではないかという疑いが広がり、迫害される。それはユーゲント入学まで続いた。

●ラムサスの執り成し

第3級市民票を裏った疫病事件によるいわれなき疑いが広まることで、ヒュウガの生存者が当時ユーゲントでエレメンツ充足を推し進めていたラムサスの目に留まる。ラムサスはヒュウガをユーゲントに入学させ、エレメンツへと加入させる。この時、ヒュウガはシグルドと同室になり、先輩ジェサイアとの交友を深めていった。

●ジェシー、シグルドとの交友

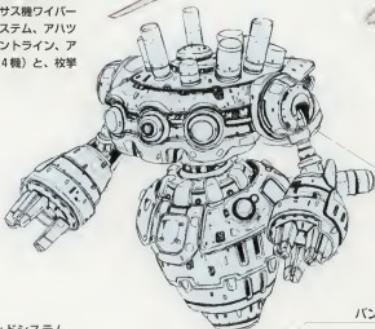
ジェサイアはヒュウガがエレメンツに加入した時、すでにラカルと結婚し、ビリーをもううっていた。シグルドが一時ジェサイア家に宿泊していたこともあり、ヒュウガもジェサイア家を良く訪れていた。剣中の思い出話で、「酒を飲んで3人でハラ飛りをやった」など語られており、かなりジェサイアの遊びに付き合わされていたようだ。

●数々の兵器を設計

ヒュウガが守護天使に選出されたのは、幼少の頃身につけた剣術と、兵器設計技師としての卓越した才能。第士としての手腕を評価されたため。特に兵器設計技師としての能力は群を抜いており、地上に降りるまでの間に彼が設計した兵器は数知れない。代表的なものだけを挙げても、ラムサス熱ワイヤー、ヴィエルジエ搭載のエアッドシステム、アハツエンに採用された可変フレーム、バントライン、アルカンシェル、エレメンツ専用機（4種）と、枚挙にいとまがない。



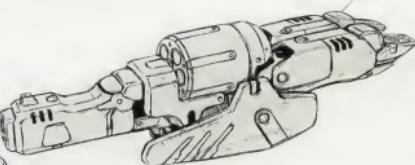
ワイパー



アルカンシェル

エアッドシステム

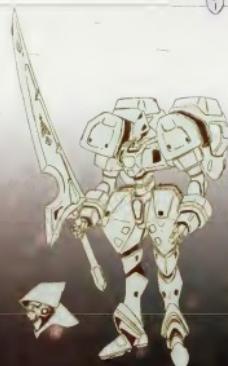
バントライン



アハツエン



エレメンツ機



●第3次シェバト侵攻作戦

ヒュウガのソラリス時代のエピソードで、彼の策士としての才能が高く評価されていたことを物語るのが、第3次シェバト侵攻作戦である。ソラリスによるシェバト侵攻作戦は、500年前のソラリス戦役以後、間を空けず2度行われており、第2次およよそ300年の小唐期間を経て再開されたもの。開冠21歳で守護天使に就任したヒュウガは、2年後にこの作戦の総指揮を任せられた。

ヒュウガは、この作戦でシェバトの三賢者1人である武人ガスバールと対峙。判断を堅実にして派手さうが、勝敗を決し得なかった。この時、ガスバールの孫娘であるユイとも出会い合っており、ヒュウガは彼女に強い愛意の情を抱く。

三賢者の動きとシェバト軍の必死の抵抗により、両軍の疲弊が激しくなったところで、ヒュウガは即座に撤退を指令。全軍を解かんに引き上げさせる。シェバトは落満にて敗れたものの、その戦力はすでに壊滅状態となっていた。ヒュウガの下した撤退命令は、戦局から判断した戦略的撤退であるが、ユイに対する個人的な感情も、少なからず影響していたのかもしれない。

家族　娘との関係

シェバト侵攻作戦から2年後、ヒュウガとユイの間にミドリが誕生した。

前年のソルル廟正時に出現したアドの異常に力を知った天帝カインは、この娘からヒュウガを呼び寄せ、接触者のアーネンエルへとしての可能性を探る計画を立てる。ヒュウガは近く地に降りることをユイに伝えた後、しばらくシェバトへの訪問を控えていた。2年後、ヒュウガにシタン・ウツキと名乗り、ユイとミドリを連れてラハン村に降りる。

ユイはシタンの前身を知っており、ラハン村で暮らす理由もわかつている。その上で、フェイとともに自然に付き合っていた。娘のミドリは、元々無口な娘だが、ことに父親との会話は少ない。動物と意思の疎通ができる能力を持っており、劇中ではゼブエン内ニコラの意思などを感知している。父であるシタンに対しても、その後にある天帝やガゼル法院の存在、フェイに対する新規者としての役目などを感じ取り、素直に心を開くことができなかつたのだろう。



ユイ・ウツキ

Yui Uzuki



ガスバールの孫娘。第3次シェバト侵攻作戦でヒュウガ(シタン)と出会い、妻となる。物静かで優しい性格だが、武術の腕は祖父譲り。

ラハン村が消滅した後、娘のミドリを連れてシェバトへ帰郷。シタンの帰りを待つ。

ミドリ・ウツキ

Midori Uzuki



シタンの娘。5歳。普段から熊口でおとなしく、特に父とあまり会話しない。動物好きで、よくフェイと一緒に鳥にエサをあげたりしていた。人や動物の意思を感じ取れるという、特殊な能力を持っている。

●ラハン村での暮らし

フェイの監視を目的とするシタンは、ラハン村で重傷を負い意識を失ったフェイと出会う。医師としてラハン村を訪れたシタンは、フェイの治療と看護に当たる。ソラリスで培った知識と技術でフェイを蘇生させると、村の裏山に宿を構え、フェイの回復を待つ。

豊富な知識と確かな医療技術、そして温厚な性格と妻子があることから、村人の信頼も厚られ、有事の相談役としても頼りにされるようになる。また、機械いじりの趣味を見せ、カメラやオルゴール、ポンポン風呂などを製作・修理。村の機械のメンテナンスや修理なども引き受けていた。

フェイはイド封印による人格喪失状態であったため、回復時はかなり情緒不安定であったが、シタンの手引きにより、徐々に立ち直りを取り戻す。そのためフェイはシタンに懐き、よく彼の家を訪れて、皆で食事をしたりミドリと遊んだりしていた。



ラハン村関連

リー村長

ラハン村の村長。3年前、ワイズマンによって連れて来られたフェイを保護する。昔はかなりの遊び人だったらしい。ラハン村襲撃時に死亡。



アルル

村のアイドル的存在の少女。近々ティモシーと結婚する予定だった。幼い頃両親を亡くし、叔父夫婦に育てられる。フェイに想いを寄せていた。



ティモシー

アルルの姉約者。フェイの親友。ラハン村襲撃時に、ダンを探しているところを、キスレップのギアに射殺された。



ダン

アルルの弟。フェイに嫌っていたが、村が保護した後、フェイを憎んで1人街を逛ぶ。アグエの大武会でフェイと再会した。



その他

アルルの叔父 雨耕を亡くした娘を親變成になって育てる。アルルの結婚を要望の意で認めようとしていた。
アルルおば アルルとダンの世話をする叔母。
ティモシーの父 息子の結婚を喜んでいる。
お手伝いさん 村長老の家政婦。フェイの身の回りの世話をしてくれている。

マスター ラハン村にある酒場のマスター。人生の先輩として女性の怖さを教えてくれる。
エレーン 酒場の看板娘。フェイが訪れるとき、色っぽく迫ってくる。
ルッカ メモリーキューブの解説をしてくれる。



バルトロメイ・ファティマ

Bartholomei Fatima

History

18年前	アヴェにて国王エドバルトⅥ世、王妃マリエルとの間に、世継ぎとして誕生。
12年前 (6歳)	宰相シャーカーンによるクーデタ一撃死。 從妹マルグレーテとともに幽閉され、激しい拷問を受ける。 シグルド、メインソーンに救出され、アヴェ脱出。その際、戦艦ユグドラシルを奪取。
10年前 (8歳)	王家の崩壊で砂漠艦に改造されたユグドラシルに乗組。戦力の補強を目的とした海賊行為へ。 夜間症治療のため、蒙の訓練を始める。
4年前 (14歳)	専用ギア「プリガンディア」完成。 初陣。
2年前 (16歳)	スレイブジェネレーターの事故による左目負傷。 眼帯を着ける。
現在 (18歳)	ユグドラシル艦長として、海賊行為に詮む。

●左眼の負傷

バルトが左眼にアイパッチを着けているのは、2年前に起こった、ユグドラシルのスレイブジェネレーター事故で負傷したため。交歓によるダメージで一時的に制御不能となり、暴走・炎上したスレイブジェネレーターをストップさせるため、周囲の者が止める間もなく機械室に入りました。

負傷した左眼は、現在はまだ残っているものの、リバビリ次第ではわざわざからも視力を取り戻すことができる。最近感を掴みにくく状態にありながら、鞭を得意とするバルトの戦闘能力は些かも衰えておらず、本人はあまり気にしていないようだ。アイパッチも「海賊っぽいファッショன」として気に入っているらしい。

●ムチの修練

幼くして幽閉され、鞭打ちによる激しい拷問を受けたバルトは、心身ともに深く痛つており、救出後も鞭にうなざされることが多いあった。これを見かねたメインソーンとシグルドは、逆襲法としてバルトに鞭の扱いを訓練させる。

故国の伝統的な武具のために、鞭の扱いに長けているシグルドが指南役となり、連日激しい特訓を受けたことで、バルトの鞭は飛躍的に上達する。恐怖の対象である鞭を意のままに操ることができるようにになったことで、同時に鞭の恐怖が引き起こす悪夢を克服した。そして、バルトはその後も鞭を自身の得意武器として使用し続けていく。

ユグドラシルのギア・ハンガーの壁には、今も昔日の激しい特訓の跡が残されている。



潜砂海賊 ユグドラシル乗組員

バルトはアヴェ脱出後、王家の隠し砦（現在のアジト）で心身に受けた創の治療、療養にあたった。その間、アヴェ奪還とバルトの王位復権に向けて反乱を起こすべく、メイソンやシグルドなどの王家残党により、奪取したユグドラシルの整備・改造、戦力の補強などが行われた。

バルトがユグドラシルに乗艦したのは、アヴェ脱出から2年後のことである。当初はアヴェやキスレフと同じように、古代遺跡を発掘してギアとの戦力確保を目的としていたが、対率が上ががらず断念。アヴェ、キスレフの発掘隊を襲い、戦力補強を阻むとして両国の軍事力の均衡を計りつつ、ユグドラシルの戦力補強を実現する、というバルトの発案により、海賊行為（発掘物の略奪）を開始する。この方針は見事に実を結び、潜砂海賊ユグドラシルは一躍、両国間に知れ渡った。

少年らしい直感から出た方針ではあったが、理に通っているあたり、バルトの天性の資質であるといえよう。

ユグドラシル乗組員



Lawrence Mason

ローレンス メイソン子爵

かつてアヴェの近衛騎士團に所属、エドバルトIV世（バルトの父）に仕えた貴族。幽閉されていたバルトとマルグレーテを救出し、以後はユグドラシルでメカニック関係の総指揮をとる。普段は非常に穎かであるが、若かりし頃はかなりの強者であったらしい。

ラリートン……………砲撃手。
マルセイユ……………通信手。
ジェリコ……………機銃手。
ピング……………機銃手見習い。
バナナ……………航海長、航海用の地図を作成。

ミロク……………ギア部隊長、勇気溢れる武人。16歳の娘ジーンもギア隊に所属している。
ファルケ……………ギア部隊員。
フォアラント……………ギア部隊員。
ヴィンド……………ギア部隊員。

●ユグドラシル

元々エルドリッジに搭載されていた駆船であるユグドラシル。潜砂海賊の旗艦として稼働するユグドラシルは、フェティマ王朝末期、ラグンバルトI世（バルトの祖父）の時代に発艦・改修された1番艦。この時、同級の2番艦が建造されていたが、交戦因キスレフとの和平交渉が前進したため、両艦とも封印された。その後、クーターによる叛乱の中で、両艦とも行方不明となる。1番艦は、バルト脱出時にメイソンによって奪取されていた。

●初陣～ブリガンティア

バルト14歳の時、発見されたギアを改修した専用艦ブリガンティアが完成。バルトの初陣を飾った。初のギア戦にもまったく躊躇することなく、ギア部隊長ミロクも驚き来るほどのはしゃぎ振りであった。

スレイブジェネレーターの事故で左腕を負傷すると、ブリガンティアのヘッドパートにも銀帯状のアクセサリーを装着。額部分にも巨大な鳥の羽を飾るなど、海賊らしい外観にこだわってドレスアップしていく。

ユグドラシル乗組員

●バルト救助劇

バルトとマルグレーテが幽閉されたことを知ったシグルドが、ソラリスから帰途、ファティマ城を脱出していたメイソンらと共に流れる。2人は同志を集めてファティマ城へ潜入。激しい戦闘の中、2人の救出に成功する。この時、バルトの隣さに激昂したシグルドは、単身シャーカーン殺害に乗り込もうとするが、メイソンに厳しく叱咤され戻すこととなる。



バンス

イルカ型の生物で、ユグドラシルのソナー係を務める。非常に繊細な感覚を持っており、潜砂中でも様々な音を聞き分けれる。様々なサウンドを収集するのが趣味。

親方	ギア警衛隊。
おやっさん	機銃長。
おばちゃん	食事係、韓国長の妻。子供達の世話をしている。
ナース	看護師。外科治療が大好きだが、注射は下手。
マートル	機銃長の愛犬。
フランソワ	アントにいる犬。元アヴェ軍兵士の愛犬。



Sigurd Harcourt

シグルド・ハーコート

History

29年前	アヴェ東方ノルンにあるウルガルブルン城にて、アヴェ国王エルバルトIV世とシャリーマ・ハーコートの娘として誕生。叔父ミミの養子縁に入る。
20年前 (9歳)	從妹ヨルダルガルデ誕生（戸籍上は義妹）。
18年前 (11歳)	母シャリーマ死亡。葬儀にて実父エルバルトIV世と初対面。王太子付近衛士官としてアヴェ宮入り。
16年前 (13歳)	ノルン州省、ソラリスに人種サンブルとして拉致される。
14年前 (15歳)	過酷な実験により廻人前に、ラムサスの取り成いでユーゲント入学。薬物離脱治療のため、一時ジェサニア家に身を賣く。
12年前 (17歳)	ソラリスを脱出。バルトを救出。
2年前 (27歳)	スレイブエネレーター事故により右眼負傷。バルトに甘がまれ、お前への眼帯を着用。
現在 (29歳)	ユグドラシル副艦長として、バルトを補佐。

●ソラリス時代——被験体からエレメンツへ

アヴェ王宮に入った2年後、ノルンへの標省中にソラリスによって拉致される。シグルドはギア・バーラーの復元エミュレーターへの反応が高かったため、同調実験の被験体とされた。遺日の残酷な実験の繰り返しと、精神コントロールのため強力な薬物の投与が繰り返されたことにより、3年後には廻人同様の状態となる。

ラムサスによりエレメンツを貪りとして身柄を保護され、生活環境は好転したが、依然薬物による精神コントロールの支配下にあった。ある時、ユーゲントデータ網から偶然アヴェ陥落計画を察知。強い衝動に駆られてデータを収集していく中で、家族の身を愛する心から精神コントロールを打破し、薬物依存状態からの自力回復を果たした。その後ソラリスから脱出し、バルト救出のためアヴェへ駆けつける。

シグルドの身体には、4ヵ所のピアス穴（両乳頭、額、局部）が空けられている。これは、被験体時代に度重なる脱走を試みたことで、見せしめとして家畜用の畜産タグを打ち込まれた跡である。

●右眼の負傷

シグルドが右眼にアイバッチをしているのは、バルトがジェネレーターの事故で左眼を負傷したとき、バルトを助けるために機関室へ飛び込み、同じように右眼を負傷したためとされている。しかし、実は事故による負傷ではなく、バルトが負傷した際に右眼の角膜を提供したため。バルトの眼は、これにより視力回復の運びが残された。

シグルドの右眼は、その事実をバルトに覚られないために、わざと白濁した色の義眼を入れている。



Margrete Fatima

マルグレーテ・ファティマ

History

16年前	ニサンにてニサン大教母エルヴィラ・ファティマとフランシス・ラヴァーン侯の一女として誕生。
12年前（4歳）	クーデターにより親族死亡。幽閉、尋問を受けた後、シグルド、メイソンらに救出され、アヴェを脱出。
10年前（6歳）	コグドラシルに収監。
6年前（12歳）	ニサンへ帰還。生存を公表し、ニサン大教母に。
現在（16歳）	ニセ情報により、単身でブレイブリック潜入。

ニサン法皇府とその諸教会を統轄する現大教母。教義を広め、争いをなくすことこそ自分の務めと考えているが、その母権的色合いの強い教義が、初代教母ソフィアの説いたものとはかなり異なっている事には気付いていない。

節約のない天真爛漫な少女で、単身敵陣のただ中にあっても、ベースを崩さず悠々と過ごせる無邪気さと度胸の持ち主。また、パルトのためならば、自分の命を投げ出すことに何の躊躇も見せない。

●幽闇時のマルー

マルーの自称が「ボク」であるのは、幼少の幽闇時代に受けた心の痛によるもの。自分をかばはず考問を受けるパルトの姿に懲り、自責を感じたマルーは、自分の持つ特性（幼児性、女性性）をすべて「苦」と見なし、封印してしまった。寒年齢に対して容貌が幼いのも、無意識のうちに第二次性徴を遠ざけてしまっているからである。

●チュチュとの出会い

ニセ情報を感わされ、身分を隠して単身ブレイブリックに潜入したり、広場の出店で射的の景品となっていたチュチュを見見。猛烈に心惹かれたマルーは、並ならぬ執念でゲット。しかしシャーカーの部下に見つかった時、チュチュの重量が重いとして、逃げ連れたのである。

この世界の原住生物であるウーキー一族の少女。食べ物を与えてくれる人、可愛がってくれる人が好き。また、非常に惚れっぽい性格で、素敵な男の子にはめっぽう弱い。

種族中一番の美女を自負するチュチュは、隠れて羽翼生活を送ることに不満を覚え、一族の村を抜け出すことを決意。素敵な男の子とのロマンスを求めて、ヒトの住む街へ向かう。かつて一族の者がソラリスの被験体として虐殺されたことを聞かされていたため、危険の少ない深夜を選んで行動。アヴェのブレイブリック近辺まで来たとき、建国記念祭に向かう番員隊を見つけ、ヌイグルミのふりをしてその荷物に紛れ込んだ。



Chchu



●チュチュの一族

ウーキー一族の起源は原住生物であるが、高貴な知能を有するようになったのはセボム文明期以降である。核戦争により破壊された地上の遺伝子研究施設から、生き残った実験動物が混走。ヒト亜種の母体となる生物が誕生する。その概念には原住生物の突然変異体も含まれており、ウーキー族はその進化形態である。当時はかなり巨大な体格を持っていたが、ソラリスのリミッターフィルムによって小型化され、定着した。

チュチュ

ファティマ王朝

ニサン正教

修道院襲撃より7年後、ソフィアを伴ってニサン公教会へ帰還したのが、ベヌエルの姫であるジークリンデであった。ジークリンデは修道院時代にソフィアと親しくしており、襲撃事件以降はカレルレンとともに姿を隠したソフィアに同行していた。ニサン帰還後は、筆頭枢機会士の血族として修道会と公教会を統括し、ソフィアを教母に推崇。その後は教母補佐官としてソフィアを支え続けた。

大戦中に、隊長の領領レネ・ファティマと出会い結ばれる。《崩壊の日》でレネを失うが、その後生き延びた人々を集めニサンを再興。レネの忘れ形見であるイズルデを生み、将来の教母として養育した。長じて第二教母となったイズルデは、母とともにニサン正教の再建に尽力する。



ロニ
ファティマ

アグエの領主。ソラリス戦役では大規模な行商隊の領袖として活躍。《崩壊の日》ではギア・バーラーを振り、グラフ率いるディアボロス軍団を撃退。その後、ソラリスに対抗し得る勢力の確立を目指し、アグエを建設する。

●ソフィアを支えた補佐官ジークリンデ

ソフィアの死後、《崩壊の日》を迎えるニサンは滅滅するが、教母補佐官であったジークリンデを中心共司体として再興。ジークリンデはシナ・ファティマとの間に女イズルデをもうけており、後にこのイズルデが第二代教母となる。以後、教母は世襲制となる。

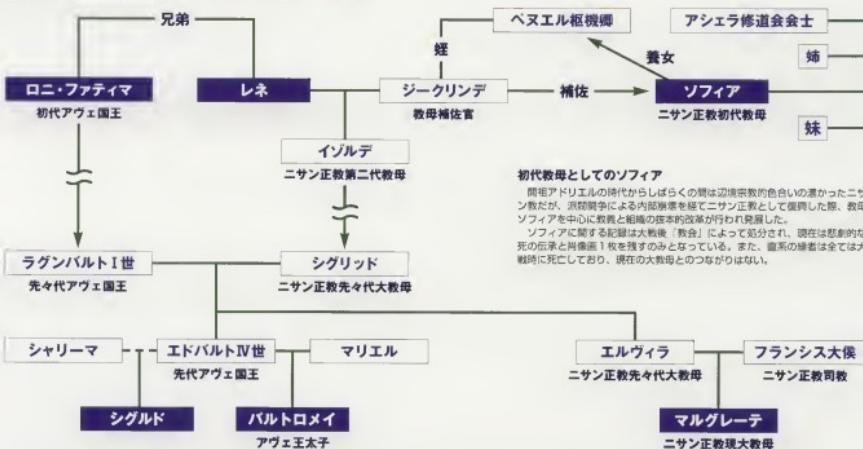
一方、ロニ・ファティマはアグエを建国。亡き弟とその娘を王族として公認し、ニサン正教をアグエの公教とした。以後、両国は相互扶助の形とともに興盛していく。アグエが大国になるにつれ、ニサンは自衛としての奉事面をアグエに依存していく。両国の友好関係は、ラグンバルトⅠ世と大教母シグリッドの結婚によって、より完全なものとなる。それは、ロニとレネの血が、数百年の時を経て再び一つとなることでもあった。



レネ
ファティマ

ロニの弟。大教母は兄とともに行政陣の旗頭としてニサンに就いた。教母補佐官のジークリンデと結婚するが、《崩壊の日》で兄をかばい最後まで抗戦。死亡した。娘のイズルデは、ニサン正教の第二代教母となる。

■ファティマ王朝・ニサン正教 系譜



ファティマの碧玉

アグエ国内にいた生存者を召集するため各地を這いついたロニは、地中にいる「碧玉要塞」を発見。調査によって網羅(ターン)による周囲を行うセキュリティ・システムの存在を知り、自らの網羅(ターン)を登録。ギア・バーラーを捕獲し、封印した。その後、アグエを建国し、ニサン正教を再興させた。王室の伝説によれば、王家の碧玉として大聖堂の近傍に埋め、王家の靈廟としてニサン正教に管理された。

ソラリスによるリミッター措置で人々の命が豊かになると、王家に関する記録が失われ、開拓二年のと建國の伝説のみが語り継がれていく。ファティマ王朝では「碧玉要塞」の由来を聞く處である網羅(ターン)を、王家の森に懸け置かれたトバーズブルの壁から「ファティマ

の碧玉」と呼び、代々の子孫にその存在と使用方法が伝えられていく。しかし、封印されたギア・バーラーに掛る封鎖は失われており、調査團に見出された「碧玉」の正体は、王室にも知る者はいなかった。

グブラー(シャーカーン)による政敵討伐戦後、王室第一は「魅玉」と「碧玉」に関する釋明を受けた。グブラーは白羽剣役と目撃され、その前に国王エドバルトⅣ世と大教母エルヴィラは白面、可憐フランシスは過度の神威により死んで、王妃マリエルは一族の死によるショックから死亡した。パルトロメイには王室に代々伝わる強力な後宮御守があり、13歳に達するまで想起できないよう、記憶に鸿渦ロックがかけられていたため、白羽剣役を斬倒。ロックが解けるまで幽閉することとなつた。





シャーカーン

Shar Khan

宰相として先代国王エドバルトIV世に仕えていたが、クーデターを起こして政権を奪い、王家一族を抹殺した。

元は「教会」イグニス教区の大司教であったが、私欲からその地位を利用してアヴェの国政に食い込み、宰相となつた。その後ろ楯となつたのがゲブラーであり、元々ゲブラーは「教会」に対して非協力的であったエドバルトIV世には疎まれていた。ゲブラーはエドバルトIV世の排除を画策し、「教会」によってクーデターという形で実行される。

権力欲に取りつかれたシャーカーンは、ゲブラーの協力を仰いで軍事力を大幅に增强。長く小康状態にあったキスレブとの紛争を再燃させる。また、ゲブラーにも極秘に「ファティムの秘宝」入手を目指み、すでに時限ロックの解けたニサン大母マールグレーテを誘き寄せ、再度幽閉した。

| その他の |

・アヴェ（王室）

ラグンリート……………先代アヴェ国王、バルトラの祖父。
エドバルトIV世……………先代アヴェ王妃、バルト、シグルドの父。
マリエル……………先代アヴェ王妃、バルトの母。

・アヴェ（大武会）

ゴンザレス……………アヴェ大武会第一回戦の相手。肉弾派。
スカッド……………アヴェ大武会第二回戦の相手。薬品融合が得意。

・アヴェ（その他）

騎具屋の娘子……………隠れんぼをしている。昔、井戸で迷子になった。
少年遊泳場……………歌を歌ひながら練習しているお嬢たち。
水道管理組合会長……………井戸の管理しているお嬢さん。鍵を持っている。
おばあさん……………60年間、同じ井戸で洗濯をしているお嬢さん。
じいさん……………城内で水の管理をしているお嬢さん。

・ニサン

シグリッド……………先代大母娘。アヴェ王妃でもある。バルトラの祖母。
エルヴィラ……………先代大母娘。マルの母。
フランス大使……………先代司教。マルの父。

アグネス……………シスターを説教する女性。マルの教育係。

・ノルン

シャリーマ……………シグルドの母。
ミミル……………シャリーマの兄。シグルドを引き取って育てた。シグルドを「マルト」と呼ぶ。
グズルーン……………ミミルの娘。シグルドの義妹（9歳年少）。シグルドを「マル兄」と呼ぶ。
ヨルドガルデ……………ミミルの娘。シグルドの義妹（9歳年少）。シグルドを「マル兄」と呼ぶ。

※因みにシグルドはノルン民からは「若旦那」と呼ばれている。



ビッグ・ジョー

Big joe

本名は「ジョーク石」。ゼボイム文明時代の国民的英雄。愛賞作家として、格闘技の王者として、はたまたカーラーとして、その頼む才能は様々な分野で華やかな活躍を見せる。特に音楽では超売れ子アイドルロックバンド「ラビーネ」과 双星をなす程の人気を誇り、数々の名曲を遺している。また貴族家でもあり、各界への影響力は相当なものであったが、その私財は慈善事業に使われることなく、もっぱら邸宅の改修（邸内遊園地、邸内ファーストフードショップ）や、珍しいベット、映画ロッブ、車払い下げの潜水艦購入などに費やされた。後年（といっても90代を前にして）だが、その興味は、自らの延命、肉体保存に向けられ、多数のクローケン研究機関や、冷凍睡眠業者への援助が行われた。

ある日、コールドストリーム施設の探査に訪れたジョーは、ひょんな事がカラコルドストリームリクリエータ内に入り、係員のミスによってそのまま急速冷凍されてしまう。解凍技術の確立以前の出来事だったこともあり、ジョーの身体は来るべきその日まで永久凍結される事となってしまった。英雄を失った国民の悲しみは大きく、戦闘中にも拘わらず、その葬儀（？）は盛大に行われたという。その後、ゼボイム文明は滅亡し、ジョーは解凍されることもないまま永遠の眠りにつく。尚、彼が冷凍睡眠処置を施された経緒は、一般には愛賞会場で後頭部を痛打した事によって昏睡状態となってしまったのであると伝えられている。

4000年後、「教会」によって発掘が進められるゼボイム遺物の中に、ジョーの眠るリクリエーターがあった。だが、不幸にもそれは粗大ゴミとして海へ投棄されてしまう。リクリエーターは波濤を漂い、やがて多島海エリアにある孤児院島の海岸に漂着した。そこに住むチベー少年（当時8歳）達によって発見されるのが、格好の遊び道具を得たものと勘違いしたチベー少年達は、跳ち入りアクターの封印を解除してしまう。

冷凍状態のまま砂浜に放り出されるジョー。来るべき日を待ち焦がれるジョーの眠りが、まさしく永遠のものとなろうとしたその時、奇跡は起きた。驚くべきかな、砂熱の自然解凍によって、ジョーは4000年振りに冷凍睡眠状態から目醒めたのである。突如復活した太古の冷凍人間に驚き、散り散りに逃げ去るチベー少年達。だがジョーは何を思ったのか、そんなチベー少年達を背目にいきなり海へとダイブ。そのまま、遙かイグニス大陸まで遠泳してしまう。

その後、方々を駆逐としたジョーは、現在、再び芸能活動を始める為の資金稼ぎとして、ゼボイム遺跡内でショップを営んでいる。ある意味これ以上ない程の舞踏での営業。加えて扱う商品の法外な価格設定。にも拘わらず、これがかなりの収益をあげているらしい。

ビッグ・ジョー、現年36歳（+4000年）。寿命30歳といわれたゼボイム文明人の中にあって、この異常に長い寿命をもつて長寿ぶりは何を意味するのか。本人の研究は興味に終わる…力も知れない!?



Richardo Banderas

リカルド・バンデラス

History

30年前	キスレブにて父ジークムント（キスレブ紳士）、母アンナの子として誕生。
20年前（10歳）	母アンナ死亡。
16年前（14歳）	少年犯罪集団を結成。帝都ノアトゥンを中心に反政府活動を開始。
12年前（18歳）	総統暗殺に失敗。D区画に収監される。
8年前（22歳）	バトリングキングに。
現在（30歳）	キングとしてD区画を仕切る。

●亜人としての出生と母アンナの死

リコの父親は、總統ジーグムントである。母アンナはその後であった。后死主治医は「教会」からの派遣医師であったが、その実体はカレルレン麾下の、退伍子研究部門の者であった。リコの生まれた時期は、ソラリスにおいて第四世代M計画の殘業である異種間配合計画と、第五世代M計画への過渡期に当たる。主治医はその立場を利用してアンナに様々な薬品投与や実験を行い、その結果としてリコが生まれた。

当時、政府転覆を密かに狙う「教会」派勢力によって、垂人排斥政策が広められていた。ジークムントはリコ出生時に対アグエ戦線の機密文書に出ており、その間にアンナとリコは、「教会」派の側近たちにより總統府を追われた。ジークムントには母子とも死亡と伝えられ、我が子が垂人であることを知ることはなかった。

母子は首都から離れた街に移り住んだが、垂人排斥政策は全く及んでおらず、これならされることできなかった。リコが長するにつれて、迫害により直接的なものとなる。出産前後過度の調達により衰弱していたアンナは、心筋に耐え切れずやがて病床につき、そのまま死亡する。リコは母と自分を捨てた父と、確たる理由もなく垂人を迫害するキスレブという国を、激しく憎悪するようになっていた。

キスレブ首都ノアトゥンのD区画（犯罪者収監区画）に拘置されている亜人。囚人による大衆娛樂「バトリング」の競技チャンピオンで、無敵の呼び声が高い。義に厚く統率力に優れ、D区画の囚人からは「キング」と呼ばれる慣習されている。

リコは幼少の頃、母を亡くし天涯孤獨の身となつた。さらに、亜人であるが故に周囲から迫害を受けたことで性格が荒んじ、遂には總統ジーグムントの暗殺未遂に到る。

●バトリングキングとして

「バトリング」とは、B（バトリング）管理委員会によって賭け行われる、賭博を対象とした大衆娛樂競技。おもにギア対ギアの格闘戦を行う。バトリングに優勝し「キング」の称号を得ると、底からベッド、豪勢な食事、美女などが手がわかれ、因人でありがちなら並の貴重より豊かな暮らしを送ることができる。また、總統の懸賞する御前試合で優勝した者には特赦が降り、D区画から解放される。リコは3年連続キングとなるも、自らの意志でD区画に留まっている。



Homer

ハマー

キスレブ首都D区画に収容されている亜人。酒場「ラティナズバー」を拠点に情報収集、様々な物資の調達などを行って生計を立てている。小心者でお調子者だが、情報収集能力やマニッシュの腕はかなり高い。顧客の大半はバトラー、アマゾネスであり、現キングのリコに早速取り入って、ちょこまと世話をしている。舌先三寸だけ世の中を渡ってきたハマーだが、それだけに「力」に対する憧憬は人一倍高い。リコの洗礼に耐え、B管理委員会から指名されたフェイエを「アニキ」と呼んで慕い、行動をともにする。

●『教会』との関係

以前のキスレブは「教会」をバックに持つ「委員会」が、複数の支分国を統治し、中央の生活のために地方の衛星都市や殖民地の人間を押収するのが慣例化していた。紛糾となつたジークムントは「委員会」の政策に反発。軍を動員して強制的に「委員会」を放逐し、全政権を掌握した。

ジークムントはさらに、「委員会」の放逐を進めるが、完全に駆逐してしまうことはできなかつた。これは、「委員会」がバトリングの運営を掌握・管理していたため、キスレブにとってバトリングがもたらす経済波及効果や民意操作は重要なものであり、ジークムントもこれを重視し「B管理委員会」として小規模の残留を許した。

「教会」はキスレブから自勢力を削減することを怖れ、極端のうちに政治中枢に「教会」派の人物を送り込む。そして非戦力的なジークムントの排除を画策している。



總統ジークムント

Siegmund

現キスレブ總統。その前身はキスレブ軍の一兵卒であり、類稀な戦闘能力と状況判断、指揮能力を発揮し、驚異的な早さで昇進を重ねる。そして、30代の若さでついに總統（軍の最高位）まで昇り詰めた。軍を掌握したジークムントは大幅な体制改革を敢行する。政権を軍に移行し、これまでキスレブを統治していた「委員会」を放逐して總統ジークムントが全権を握った。

ジークムントの出身地は、後にソラリスに反旗を翻して廢正されたエルルンである。彼が非常に短期間でキスレブ總統の地位についたのは、種族として身体能力、エーテル能力に優れていたエルルンとしての特異性が、如何なく發揮された結果ともいえるだろう。「力こそすべて」というのがジークムントの考え方であるが、これも力の作用に敏感なエルルン人の特徴である。武骨ではあるが眞剣に世界の行く末を察しており、シャーカーンによって侵略されようとしているニサンを、積極的に防衛しようとしている。

キスレブ住人

- ・バトラー、アマゾネス
 - ハイシリヒ……………リコの手下。ヴェルトールに爆弾を仕掛けた。
 - レオナルド……………リコの手下。ヴェルトールに爆弾を仕掛けた。
 - バルガス……………リコの手下。
 - スザーン……………リコの手下。
 - ラティア……………酒場「ラティニズバー」の美人ママ。
- ・B管理委員会
 - ルア・クーン……………フェイをバトリングに誘った女性。

- ・その他
- ディアナ……………D区面等医師。
- 受付嬢……………バトリングの参加登録をする女性。
- ルール嬢……………バトリングのルール解説をする女性。
- ギルドインフォメータ……………東方ギルドのシステムを説明する女性。
- ギルドオペレーター……………東方ギルドで機械を操作してくれる女性。
- 監視のじじ……………D区面で走る輸送列車の路線管理をしている老人。
- 道具屋のおやじ……………A区面で道具屋を営む。
- 武器屋のお嬢さん……………A区面で武器屋を営む。
- じじい……………地下氷洞に暮らす、緑色の亞人。
- ジョセフィヌ……………酒場「ワイルドキャット」の猫。

ビリー・リー・ブラック

Billy Lee Black



History

16年前	ソラリスにて父ジェサイア・ブラック、母ラケルの長男として誕生。
13年前 (3歳)	シグルドが孤姫のため滞在。懐く。
9年前 (7歳)	両親とともにソラリス脱出。多島海エリアに。
7年前 (9歳)	妹ブリーメーラ誕生。
5年前 (10歳)	父ジェシー失踪。
4年前 (12歳)	死靈の襲撃により母ラケル死亡。ストーン司教の勧めで「教会」の修道院に。
2年前 (14歳)	父ジェシー帰郷。
1年前 (15歳)	正式な「エトーン」に就任。孤児院を開く。
現在 (16歳)	エトーンの職務をこなす傍ら、孤児院に滞在。

●母ラケル

母ラケルも、かつてはソラリスユーグントの士官候補生であり、10代の頃にビリーを生んでいた。ユーグントではジェサイアの管理下にあったヒュガやシグルドとも折り合っている。脱ドライ治療を専攻しており、任官後はキア同調失敗やドライブ依存症の治療にあたる部署に配属される予定であった。シグルドが一時フランシュ家に身を寄せていたとき、ラケルは彼の薬物依存症の治療を試みていた。芸術的感性が豊かで、ボディペインティングなどを趣味していた。

ビリーのミドルネーム「リー」は、出産時に彼女が女の子用に考えていた「アシュレイ」の愛称。生まれたのは男の子であったが、ビリーが少女的な風貌であったことから、彼を女子名の「リー」で呼んでいた。

ジェサイア失踪後、一家を葬った死靈はストーン司教の差し金であった。ラケルはビリーとブリムを往時計の陰に隠し、銃をとって死靈に対するが、抗しきず殺害される。ビリーはこの時の「隠れて見ていることしか出来なかつた」という想いに胸も苦しめられており、ブリムは母の死を目撃したショックにより失聴症となつた。

「教会」の綱非審問官（エトーン）として《死靈》を滅ぼす少年神父。父譲りの射撃の腕前は一流で、常に2挺のピストル一拳銃を携えている。元はソラリスの出身であり、父ジェサイアは次期グローバー総司令官の最有力候補であった。地上に降りると父が失踪し、母も死靈の襲撃より死亡。恩師ストーン司教の勧めで幼い妹ブリーメーラを「教会」の施設に預け、修道院でエトーンの修行を積む。当時の生活は苦しく、妹を養うために自らを売ろううござました（因みに3000Gは30万円相当）。

少女と見紛うばかりの容貌であるが、本人はこれにコンプレックスを感じており、常に髪を短くしている。

●エトーン就任——孤児院

3年間の修行を経え、正式なエトーンに就任すると、自宅へ戻り孤児院を開き、仕事を訪れた各地から孤児を連れ帰って養育している。

この孤児院はビリーの個人事業であり、「教会」は直接関与していないため、運営はすべてビリーの収入で賄われている。正式なトーンとはいっても特に収入が多いわけではなく、人を雇うこともままならない。ジェシーが戻ってきたとき、風貌がまったく変わっていたため、ビリーはその男を父とは信じられなかつたが、ブリムがよく懐したこと、決して素ではない生活に疲れていたこともあり、父と名乗る体得のしない男を、渋々迎え入れた。



ブリーメーラ

Plimela

ビリーの妹（7歳）。母の死をきっかけとして言葉を失う。だが表情は明るく、「良い人」には進んで懐く。自分のために必死になって匡衡を見てくれる兄を一番大切に思っているが、やはり幼いだけに、最初に取り戻した言葉は「ひひ」だった。頑なにストーン司教を拒絶したり、姿の変わったジェシーに懐いたりと、幼さ故の敏感な心を持っている。

ビリーは妹が言葉を失った原因が、事件の夜、柱時計の陰に隠れながら、死靈に見られまいとしてブリムに「泣かないで」と言い続けた自分にあるのではないとか気に病んでいる。

HISTORY

34年前	ソラリスにて父エイブラム・ブランシュー、母マライアの一人として誕生。
21年前（13歳）	ユーゲント入学。
16年前（18歳）	同期生ラケル・ベネタナーシュと入籍。黒髪にビリー誕生。
9年前（25歳）	ゲブラー級司令官として前にソラリスを離脱。多島海エリアの孤島に辺境保安官として暮らし出す。
7年前（27歳）	ガスバールと出会い。第3次ショット侵攻作戦で、ガスバール率いる地上ゲリラ部隊に参加。ゲブラー駐屯基地からバンツライン奪取。
6年前（28歳）	家族の元から失踪。
5年前（29歳）	シェバート工作員ジョシュア・ブラックと出会う。彼の死後、整形。
2年前（32歳）	ビリーの現察院に帰還。
現在（34歳）	シェバート接触を求めて情報収集。

●ソラリス時代

ユーゲントと同じく中枢部の政敵に反発するラムサスと共に、エレメンツを発足。ヒュカガ、シグルドを監査指導する立場となり、これまで暮らしていた疑念は、被差別民とのソラリス離反という形となる。離反という手段を選択したのは、ラケルの「被差別世界を実際に体験すべき」という言葉の影響による。その後M計画の真相を知り、ソラリスを離脱。これまで入手した情報を元に、地上での調査活動を開始する。その内の1つが、ソラリスを脱したマリアとゼブンの捜索だった。

教会・孤児院

本名はスティン。「教会」の司教で、表向きは優しい神父。ユーゲントでジェシーと一緒におり、ラケルに想いを寄せていたが、ジェシーと結婚したことで怨恨みし、死靈を使ってラケルを殺害した。

ストーン司教



Storn

- 教会
- ペリلاء エトーンだが、実体はソラリスの幽霊部隊の1人。
- 教室 「教会」を統べる位置にある人物。シャーカーンも教室だった。
- 墓地
- デビ 空飛ぶ円盤が好きな少年。
- グビー 前の外を走り回っている少年。

ジェシー B・ブラック[ジェサイア・ブランシュ]

Jesse B. Black

ビリーの父を自称する。両頬にひどい火傷痕を持つ男。身体中に隠しホルスター（計10挺以上！）があり、その射撃の崩れは神業的。1年前にビリーの元へ戻ってきてからは、詐欺的な調子の良さで、いつもビリーをトラブルに巻き込んでいる。

ビリーの父は、本名をジェサイア・ブランシュという。出身はソラリスで、ごく普通の夫婦の元に生まれた。ユーゲントに入学し、非常な好成績を修め、ゲブラーの次期総司令官と噂された。しかし本人は反骨精神に満ち、立場が中枢部へ近づくにつれ、ソラリスに対する様々な疑惑を持ち始める。ユーゲント在籍中に、同期生ラケルとの間にビリーが生まれ、結婚。その後独自の調査でM計画の真相に迫ったため中枢部に睨まれ、家族をつれてソラリスを離脱した。



●失踪の真意

ビリーたちにとっては突然の出来事だったジェサイアの失踪は、妻ラケルとの絆密な打ち合わせの上で行われたものであった。第3次ショット侵攻作戦で、ガスバール率いる地上のゲリラ部隊に荷担、地上のゲブラー基地からバンツラインを奪取しがブラーを撃退するが、シェバートとの接触はならなかった。翌年、ソラリスの虐撲が家族の身に及ぶことを憂慮し、失踏を計画。子供たちが尋問を受けることのないよう、突然の失踪という形で姿を消した。以降、シェバートとの接触を求めて各地を放浪する。

整形前のジェサイア

●整形へ帰還

地上へ降りていたシェバートの工作員、ジョシュア・ブラックと出会い、行動をともにする。ジョシュアはジェサイアの真意を知り、シェバートへ尋こうとするが、ソラリスの追手によって死亡する。その後、ジョシュアは自分の風貌や技術等を使って整形するよう示唆。ジェサイアは厚意を受けて大幅な整形手術を受けた。

3年後、ビリーの元へ帰還。風貌は元より、性格までスタイルに変わった父にビリーは不信を覚えるが、ブリムは最初から父と知り、懐いていた。



Maria Balthasar

マリア・バルタザール

History

13年前	テランエリアにて父ニコラ・バルダーザー誕生。母クラウディアの一人女として誕生。父ニコラがソラリスに拉致。
12年前 (1歳)	母クラウディアとともにソラリスに拉致。
9年前 (4歳)	母クラウディア死亡。ゼブツエンに乗せられソラリス脱出。曾祖父バルタザールが保護。
3年前 (10歳)	バルタザールとともにシェバトへ。
現在 (13歳)	ゼブツエンを服り、シェバトの任に就く。

ソラリス脱出

ニコラ博士はM計画の一環である人機融合ギア開発計画の初期段階として、ヒトの脳をギアの神経回路に直結させる研究を強要されるが、当初は頑なにこれを拒絶していた。業を煮やしたソラリスは、人質として博士の妻子を拉致。博士は止むを得ず研究を開始する。

博士の妻クラウディアは、自分達がいる為に、今後も博士が非道の研究を繰り返さざるを得ない状態にあることを憂苦する。博士の研究がほぼ最終段階にあることを知ったクラウディアは、その試作機を奪ってマリアを脱出させることができないと、博士に持ち掛けた。だが、マリアの為に試作機を起動させることは、神経回路に結合される脳が、操縦者としてのマリアの脳と同調出来るものでなくてはならなかつた。クラウディアは自分の脳を使ふことを強く望み、博士は苦悶しながらこれを決済。クラウディアは密かに試作機ゼブツエンに結合させ、わざと事故を起こし、それによる死亡を装つた。

その後、ゼブツエンは完成し、博士は基幹プログラムにM計画の実態を巧妙に隠し、マリアを連れて脱出を謀る。密かに祖父バルタザールに連絡をとり、脱出後のマリアの守護を依頼。マリアはゼブツエンと共に地上へと落なし、バルタザールの下に身を寄せることとなる。

クラウディアは、母としてマリアを守りたいがために、ゼブツエンとの組合を望んだ。マリアは、母は事実死したと思い続けていた。しかし、時にゼブツエンの中に、父ニコラとは別の、母の意志を感じ取ることがあるのかもしれない。

シェバト三賢者の1人、アイザック・バルタザールの曾孫にあたり、ギア工学の天才ニコラ博士の娘。ニコラの残した最新脱ギア「ゼブツエン」を駆って、シェバト防衛の任に就いている。

カレルレンはマリアの父ニコラの技術をM計画に利用するため、マリア誕生の半年後に彼を拉致。その後、ニコラの強硬な拒絶を緩和するために、妻クラウディアと娘マリアを人質として拘束した。

3年後、母クラウディアが死亡。死因は不明、実験中の事故として処理された。その4年後、ついにゼブツエンが完成。ニコラは娘を見てマリアをゼブツエンに乗せ、曾祖父バルタザールの手を借りてソラリスから脱出させる。地上に降りたマリアは、バルタザールとともに2年間を過ごす。バルタザールはこの間にマリアの心の虜を愈し、ゼブツエンの操作方法を教え込んだ。その後、バルタザールによってシェバトへ。マリアの境遇を憐れみ、ゼブツエンの性能に驚嘆した女王ゼファーは、マリアを自身の話し相手とし、シェバト防衛の切り札として選ばせた。



Nicora Balthasar

マリアの父。脳神経機械学、ギア工学の権威。ソラリスに拉致され、ヒトの脳をギアに直結させる実験を強要される。家族を人質にしられ、やむなく試作機ゼブツエン、その後機械アハツエンを作成。マリア脱出後に、アハツエンの神経回路に結合された。

ニコラ・バルタザール



Balthasar

500年前から生き続けるシェバト三賢者の1人。ギア工学の天才であり、ソラリス戦役では地上軍のギア製造・整備を行っていた。現在はアヴァエ近郊の地下洞窟で、化石などを発掘しながら隠遁生活を送っている。

自立行動する大型ギア「カラミティ」を作成。

シェバトの女王。500年前に起こったソラリス戦役の生き残りであり、延命措置によって現代まで生き続ける少女（実年齢は522歳）。一族の者は500年前の大戦によって滅び、以後、結婚も出産もしていないため、孫の子孫はない。

世界の実情を知る数少ない人物の1人で、現在はワイスマンに命じてフェイの動向を探らせている。



Queen Zepher

ゼファー女王

●500年前のゼファー

当時シェバトには皇帝が存在したが、実権は長老会議が握っていた。ゼファーは第三皇女として生まれた。大戦中、ニサン教団に难民が流入し、影響力を増していくことで、長老会議は皇女ゼファー（当時13歳）を大使としてニサンへ向かわせた。ゼファーはニサンに着迷し、教母ソフィアとともに地上勢力の強烈な人物として扱われる。

大戦中期、メルカリーを説教したソラリスシェバトを急襲。皇族は全員が死んだ。その後、ガゼル法典と長老会議の共同により、ニサンの兵力回復を引き出され壊滅。これに同行していたゼファーは、生き延びたラカンやロニヤとともに急速帰国。長老達を更迭し、ロニヤ三賢者の擁立を受け、女王として即位した。



Gaspar

ガスパール

三賢者の1人で、武術の達人。500年前の大戦では、前線で兵を率いて戦った。560歳の時に男児（ユイの父）をもうけている。現在は地上に隠遁しており、ソラリスによる第3次シェバト侵攻作戦時には、地上でゲリラ部隊を指揮。敵の總司令官であったヒュウガと銃を交えた。その後、ヒュウガとユイが結婚したこと、ヒュウガに武術を指南する。



Melkior

トーラ・メルキオール

三賢者の1人で、ナノテクノロジーを復活させた科学者。ゼボイム選跡からキムの残した論文の一冊を見出し、独自の研究を重ねてその技術を復活。ニサン僧兵長であったカレルレンに学問を教える中で、このナノテクノロジーを伝授した。現在は地上で落書き生活を送りながら、ヒトの身体に開された秘密を追及している。

●カレルレンによる延命措置

カレルレンがシェバト長老会議に対して延命措置を行ったとき、ゼファーは自ら望んで措置を受けた。大戦時、ゼファーは地上に逗留しており、長老会議がソラリスと密儲していることを知らなかった。しかし、シェバト王家の1人として長老会議の謀叛を止められなかつたことに責任を感じ、その罪を償うため、カレルレンによる“制裁”を甘んじて受けたものである。

●シェバト三賢者の役割とその後

ソラリス戦役以前からシェバト王間にとて迎えられていた3人だが、その出自は3人とも不明。バルタザールの出生地は、テランニアの内陸地であると思われる。元々3人とも超然としており、政治には関与しなかつたが、ソラリスの動向には常に目を向けていた。大戦時の長老会議の裏切りによりシェバトに失望、シェバトが地上を離れるのを契機に3人も疎遠生活に入った。

シェバト間連



ジョシュア・ブーラン

シェバト工作員。地上での活動中、シェバトとの接触を求めるジェサイアと出会い、意気投合。しばらく行動をともにするが、ソラリスの追撃に巻き込まれ死亡。その後、ジェサイアに自分の容姿や指紋を使って身分を偽るように勧めた。



エメラダ

Emerada

4000年前に栄えた文明の遺産。首都ゼボームの医師であったキムの手で構築された、ナノテクノロジーによって生み出された人工生命体。身体全体がナノマシンで構成されており、記憶や思考も、実際の脳細胞と同様の機能を持った部位によって処理されている。覚醒した段階では知能レベルは3~4歳程度であり、自分の中にある記憶と感情に対して、非常に素直な反応をする。キム（フェイ）がその愛情をエリィに向かっていることを感じ取り、無意識のうちにエリィを聴くじでいる。また、他の女の子たちと身体構造が違うことに、軽いコンプレックスを感じている。

エメラダは自由に身体を変化させることができる。常に少女の姿でいるのは、キムとエリィが後世に託した希望…自分の存在意義（予想され得る子供像）というものを、エメラダ自身が大切にしているからである。

●生命のサンプル

当時、ヒトの平均寿命は30歳前後と非常に短く、遺伝子異常が多く発していた。キムは自分と恋人エレハイルの遺伝子構成パターンを分析し、電子レベルでの作り変えが必要と判断。ナノマシンによって、再構成パターンの試験体を形成した。外形が形成された段階で、エメラダ色の髪から「エメラダ」と名付ける。その後、脳細胞や神経組織が構成され運動し始めると、エメラダの中に視覚的な記憶が残されていく。政府組織を探り、文書のリセトを面接してアミアンは、キムの発表した論文により、ナノテクノロジーによるヒトの変革の可能性に着目する。身分を偽ってキムに接近するが、正気に気が付いたキムはエメラダを反政府組織の研究施設に移送。アミアンの命を受けた軍艦の襲撃を受けた際、エメラダを構成するナノマシンの運動を一時的にストップさせ、解体。再構成プログラムとともに凍結した。



●ナノマシン群体

ナノテクノロジーを応用することで、デウスを従属させることができるために、カレルレンは自己の学んだナノテクノロジーをさらに発展させることを望んでいた。頭部オキールより譲り受けたキムの文書とこれまでの調査によって、ゼボーム遺跡に当時キムの手によって形成されたナノマシン群体が眠っていると確信し、これの入手能力を入れる。

エメラダを入手する以前、カレルレンも自身にナノマシンを製造したが、それはエメラダを構成するナノマシンの数十倍の大きさが限度であり、性能も遅く及ばなかった。

●ソラリストでの覚醒

ストーンによってソラリストを持ち去られたエメラダは、カレルレンによって覚醒させられた。カレルレンはエメラダを構成しているナノマシンを分析することで、自己のナノテクノロジーの発展を目標む。また、ナノマシン群体の能力を実験検分するため、精神操作を施して個体としての戦闘能力やエーテル感応儀、ギアに搭載した際の適応能など、様々な実験分析を行った。この時、エメラダは戦闘時ににおける武器としての身体変化、攻撃的エーテル能力の使用方法などを補え付けられ、訓練されており、精神操作から解放された後も、無意識的にこれらの能力を使用している。

●エメラダの記憶

脳細胞や神経組織が形成されたことで、エメラダはキャラクター内で目にした光景、聴き取った言葉などを記憶し始める。しかし、キムによって施設ごと凍結されると、その約4000年を経た長い睡眠の中で、記憶された情報は徐々に断片化し、隠昧なものになっていた。覚醒直後は、その記憶を“夢”として捉えており、4000年の空白を認識出来ないまま、キムにそっくりなフェイをキムとして知覚する。当時キムの恋人であったエリィとも接触しているが、現在のエリィと出会ってそれを思い出せなかっただためである。

●身体の急激な成長

エメラダは、フェイとともにかつて自分が作り出された場所を訪れたことで、すべての記憶を取り戻す。キムとともに、自分の誕生に希望を託したエリハイムの存在と死。そして最後に見たキムの姿が、エメラダの意識を変化させる。

エメラダはキムとエリとの接触の中から、彼等が自分に重む姿として「子供」のイメージを捉えていた。現れ化覚醒した後も、フェイをキムと知覚している間は、無意識の内にその幼児性に則した行動、親に依存する傾向としての行動をとっていた。しかし、キムとエリがすでに死していることを認識したこと、エメラダの意識は自立する。元々身体的な成長過程がプログラムされており、意識の中から幼児性が失われたことで、プログラムに従って無意識の内に急激な身体変化が引き起こされる。

エメラダの身体的な成長は、キムへの精神的依存から離れ、個人としての意識を確立させたことの表れであった。そしてそれは、かつて新たなヒトの未来を生み出すことを託されたエメラダの、女性としての目めでもあるといえるのではないかだろうか。

タムズ関連



艦長

祖父の代からタムズ艦長を務めるが、若年の頃は、一時海賊をしていた。片足の傷はその頃の名残。



ハンス

イルカ状の亜人。海賊時代から艦長に付き従う。タムズ副長として、艦長の代わりにすべてを取り仕切っている。

その他

医者 タムズの専属医師。人当たりは悪い。

アネゴ タムズで流行っているカードゲームの強者。

アンナ 乗組員の妻。夫の死後、ハンスと再婚。

カンナ アンナの娘。

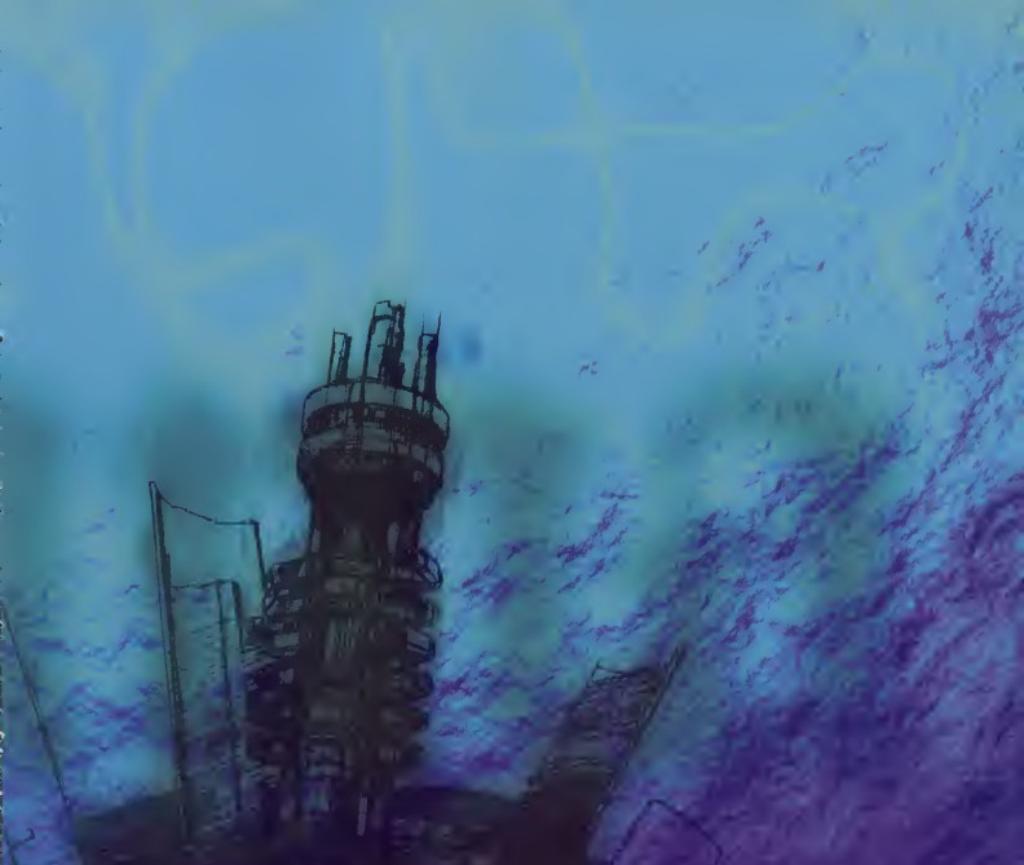
ランス ハンスと再婚後の息子。

・ サンドマンズ島

サンドマンズ サンドマンズ島を拠点に、おもにアグエの沙漠で盗賊を働く集団。

『ゼノギアス』のストーリーを構成する 数々のドラマを考察

運命に直面した者達は、時に受け入れ、
時に翻弄されて行く。出会い、別れ、愛
情、憎しみ……。キャラクター達が織り
成すひとつひとつのドラマがストーリー
に息を吹き込み、人々の感動を呼び。ラ
ハン村から最終決戦まで、数々のドラマ
を時間軸に沿って紹介し、考察していく。

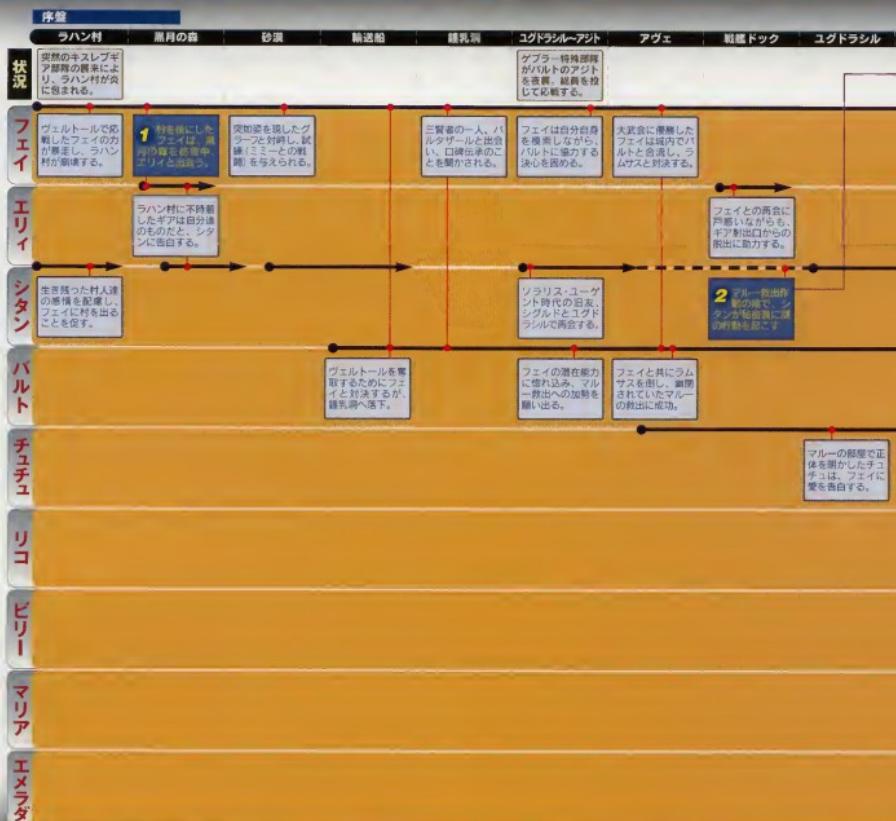


原初の地

福島第一航行船エルドリッジが感電に墜落した際、事象変異機
関「ソハル」から分離された中核ユニットが着陸した場所…
…それが原初の地だった。すべての人の始祖はここから誕生
し、いくつものドラマもまた、ここから始まつたのだ。

運命の Diagram

このダイアグラムは、フェイをはじめとするキャラクター達が通過する出来事やシーンを、時間軸に沿って流したものである。特に印象深い場面は、ピックアップしてポイント解説のコーナーで紹介している。運命を背負い、克服していく複数の足跡をもとに、複雑に絡み合う人と人との関係、時空も超越した数々の伏線などを読み取ってもらいたい。



運命
国家・組織・勢力



ゼノギアスが語る“血”の尊厳

ゼノギアスのストーリーは実に壮大なスケールで描かれている。しかも、それに輪を掛けるように様々な伏線が至る所に振り廻されているため、どうしても解釈の印像を焼きがちである。しかし、ストーリーを読む人々の行動ひとつひとつに目を向けてみると、その根底には“血”的大切さが脈々と流れていることが見えてくるだろう。親子の血、兄弟の血、従兄弟の血……。運命という、とてつもなく大きなテーブルの上で回る国家や組織。その中で圧力を受けて翻弄されつつも血縁で強固につながれた者は達は、逞しく時代を生き抜いている。ここでは“血縁が発揮する真の力”をテーマに、いくつかのケースを考察する。

1 約束された運命の出会い
 黒月の森を彷彿するフェイは、エリイに銃口を向ける。これが二人の最初の出会い。だが、新生をめぐる二人には約束された運命だった。エリイがモンスターに襲撃された時、フェイが無意識に「エリイ」と呼ぶことからも、過去の記憶の中で出会っていたことが浮き彫りにされている。

2 シタン、謹の行動
 マルー救出後、シタンがラムサスと南極を行った。後にラムサスが口にする「古い友人の約束=手加減」がその内容。シタンの謹の部分が追問されるシーンだ。ソラグレス時代の古い人物がシグルドでないことは、回想シーンでシグルドを「裏切り者」と呼んでいたことから察することができる。

3 鈴の音は父が遺した道標…
 地下水道のモンスター・レッドラムは、鈴の音がかとなり倒された。後に孤児院で父親にもらった鈴の話を少年に出会い、レッドラムが彼の父親=元は人間だったのだと思われる。形見となってしまった鈴と再会した少年は思ひに暮れるが、鈴の音を避諱として、強く生きて行くことを決意する。



A 「教会」に引き裂かれし者たち

【ビリー／ジェシー／ブリーメーラ】

ビリーの自宅が死體に襲撃された時、母ラケルはビリーとブリーメーラを匿すために自らの命を投げ出した。幼いブリーメーラはショックのあまり失語症になり、ビリーは恩人のストーン司教に感銘を受け、「教会」に入った。だがその後「教会」とストーンの正体、更に母の死はストーンが仕組んでいたことを知り、愕然とする。ストーンの憎悪はジェシーへの嫉妬心に始まり、「教会」を利用しビリーにまで波及したのだ。その憎悪が作り出した壁障にビリーは苦戦するが、ジェシーの捨て身のバントライン攻撃により破壊する。ブリーメーラにも言葉が戻り、親子二代で渡るストーンとの死闘に終止符が打たれた。

碧原 ジェシー流の父娘らしさとは

ジェシーは「M計画」を知り、妻子と共にジラリスを脱出。過去を消し、シェバトと接触するため失踪し、地上で出会ったジエシュー・ブリッカの顔や指紋を真似て隠形を施す。その後、ラケルを連れず、ビリーとブリーメーラを路頭に迷わせたジェシーは、夫・父親として失格だったと言えるだろう。だが体を張ってストーンを倒し、ビリーに歩むべき道を指示することで、ラカルとは違う形で親の役割を果たしたのだ。その姿は、夫・父親である前に信念を貫く一人の男でありたい、という彼の男気であった。

4 オチュの“乙女心”

シェバトに襲来したアハツエンは、「サイコ・ジャマー」を起動させ、ギアの動きを封じてしまう。それを見兼ねたチュチュは戦うこと、を決意し、自身を巨大化させ撃戦するが、戻れなく敗れてしまう。愛するフェイ達のために力にならない、というチュチュの健気な“乙女心”が印象的。

5 伝説のギア・バーラー起動

魔羅内の電源を復旧させ、ギア・バーラーへ向かうバルト達をシャーカーン軍が妨害する。マルーが一足先にギア・バーラーを起動させ応戦するが、思うように動かせずバルトの力を借りることに、向こう見疎だが、「若の力になりたい」というマルーの心は、しっかりとバルトに届いた。

6 アヴェ王家、真の至宝

ファティマの碧玉は王家の血を引く者が持つ満開パターン。魔羅でシグルドが碧玉のロックを外せたことでバルトの頭は混乱するが、父の遺言書とメイソンの話から、シグルドが異母兄弟であると確信。洗脳に耐えた、バルト達を獲ろうというシグルドの心こそ、真の至宝の正体だと驚かれる。

中盤

状況

フェイ
タワーの頂上で
アハツエンと対戦後、マリーの体内
でショバトへ。

エリィ

シタン

バルト

チュチュ

リコ

ヒリー

マリア

エメラダ

バルタワー

シェバト

ニサン

イグニスケート

ファティマ城

バベルゲート

サルガッサー

シェバト

ソラ里斯(序盤)

バルタワーの外
壁を破壊するアハツ
エンと対戦後、マリーの体内
でショバトへ。

襲来したソラリス
王族との激戦後、
マリーに倒れた。

アハツエンの至宝を奪
取る為、ギア・バーラーを起動。
マリーに倒れた。

ゲートのニネルギ
ーを攻め見るシ
グナルを倒す。
ギア・バーラーを起動。

君主要塞のバーム
塔にバベルゲートを
開放する。ソラリス
ゲートを破壊。

カルルレーヌによつ
て倒された土兵
アーヴィングをソラリ
スゲートを破壊する。

3つのゲートの破
壊に成功したこと
でソラリスがアーヴィ
ングを倒す。

アラホ・広場で觀
劇式が催され、天
空を駆けるソラリス
が映かれる。

5 ギア・バーラー
起動でエレンア
ンツラカリに乗り
込み脱出。

6 魔羅開拓者
の魔、シグナル
を倒すのである
ことを理解する。

4 畏む者三本化
小こちも向かう
が、敗戦に終わる。

11 ニコラが隠
かれてアハツ
エンクラビドン施
設でアハツエンを倒
す。

7 マリイ達に
迷惑扱いされ
た魔羅開拓者
たちが逃げ

ソラリスに乗り込
む貴様へ、ソラリス
ドリードの限
れぬ時が訪れる。

B 父娘をつないだ良心回路

【マリア／ニコラ】

マリアの父ニコラが、アハツエンを駆けシエバトに襲来。アハツエンは、俄が龍神機械学の手を擧のご造った人間憑附ギアで、人間の脳とギアの機体が一つになったもの。すなわち、アハツエンには二コラが融合してしまっているのだ。他のギアが動けない状況でチュチュも倒れ、マリアは父と戦うことを決意するが、彼女のやるせなさは「人として生きていた頃の父さんが好きだった……」という言葉に凝縮されている。人としてのニコラがマリアに遺したもの…それは、アハツエンの良心回路とゼブツエンに転送した自分のデータだった。ニコラが用意した大いなる遺産は、永遠に父娘をつなぎ、光輝くだろう。

考察 博識者ゆえの悲劇

マリア親子に結ばれた恋は、ソラリスの“M計画”が大きく関係していた。ニコラは、龍神機械学の天才と讃められていたためにソラリスに拉致され、利用される。人間改造ギアの研究開発は人道を外れたものであったためにニコラは拒絶するが、マリアを人質に取られ、良心の葛藤に苦しむながらも止むなく研究を開けた。父と引き離された幼いマリアは、この時からソラリスへの激しい憎悪の念を抱くようになる。博識者や大光明は、破滅への足掛かりになり得るということに恐怖を感じずにはいられない。

7 4000年目の再会

その後のゲートを破壊するため、フェイ達は深海の洞窟サルガッソへ向かった。ゲート発生器にてクレスケンズとの戦闘に突入し、これを制す。そして救出した少女こそ、フェイの前世、キムが未来を託したエメラダだったのだ。だが、4000年目の再会ということなど、知る由もなからだ。

8 敵を欺くには、まず味方から

フェイは、ソラリスの施設で突然シンンに拘束され、彼の真の目的（フェイの監禁）を知り得然とする。だがこれは、カレルレンらの唇を欺いてバトル達の封印を解除することと、トイと談話をするための芝居だったのだ。“敵を欺くには、まず味方から”が定石とは言え、シタンには疑惑感が残る。

9 ラムサス、鬼神と化す

フェイの中にグラーフの再来を見たシェバドは、その発露を恐れ、カーボナイト凍結薬を決定。エリィだけはフェイを信じ、監房から解放し、と共にシェバドを脱出する。だが、カレルレンが差し向かたラムサスは鬼神と化し、フェイ達に襲いかかる。そして、二人を乗せたヴェルトールは撃墜される。

中盤

状況
フェイ

エリィ

シタン

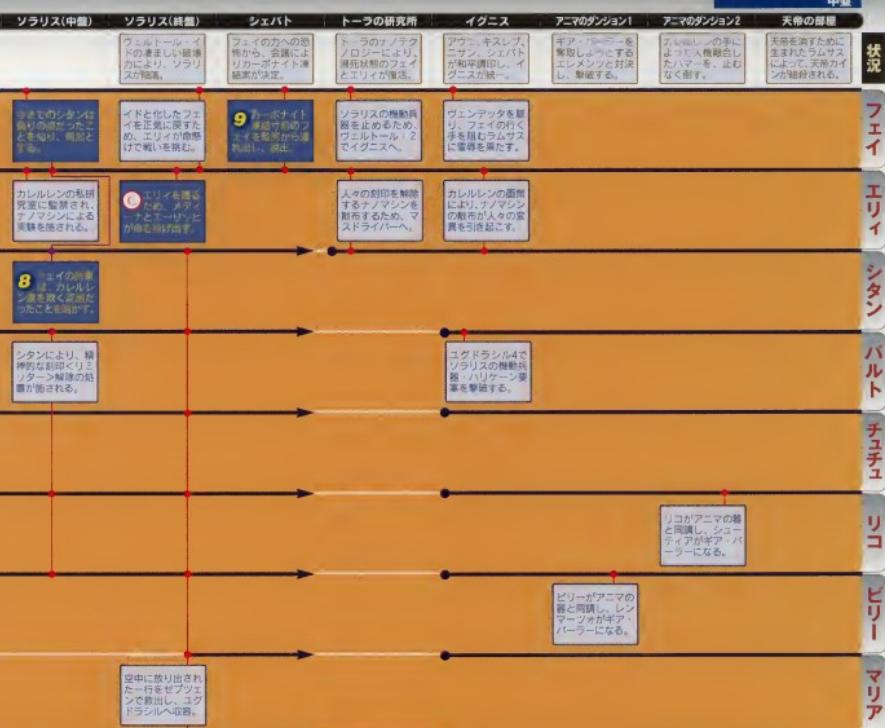
バルト

チュチュ

リコ

ヒリー

マリア
エメラダ



C 真実は永遠に…

【エリィ／エーリッヒ／メティーナ】

エリィは、自分の出生にずっと懸念心を抱いていた。それ故、純粋なソラリス人の父エーリッヒと母メティーナとの隣に生まれたにも関わらず、自分の肌や髪の色が違っていたからである。齊姿の違いは転生をしたためのものだったが、エリィは知る由もなく、本当の母は乳母として仕えていた地上人だと信じていた。だがエーリッヒとメティーナは、エリィが紛れもなく二人の間の娘であると主張し続ける。そして、エリィに危機が迫ったソラリス脱出時、我が子のために両親はその身を投げ出した……。死をもってまで、永遠に真実はひとつだと訴え続けたエーリッヒとメティーナの姿に、究極の絆が見える。

考察 “普通” であり続けること

エーリッヒとメティーナがその身を賄してエリィを雇り、力尽きて死んで行ったジーンは、血の発揮する力が最も強力なものかと、改めて堪撲させられる。メティーナはこう言った。“我が子が危険な時ですもの…。私は、ごく‘普通’の母親ですから”。この言葉から読み取れるものは、娘が子を産ることは本能の赴くまでの行動であること。その究極的形態が、自己犠牲本能の発露なのである。メティーナがエリィに伝えたかったのは、愛する者を護るために、“普通” であり続けることだったのだろう。

10 ベンダントに誓う生還

マハノンへの出発前夜、エリィに剣の刃に来るなどと言うフェイ。それは、愛するエリィを失いたくないという一心だった。フェイは生還を誓い、そして二人は互いの想いを胸に語り合い、ひとことになる……。翌朝フェイは、エリィへの想いと誓いを込めたベンダントをエリィに託した。

11 マハノン潜入作戦

マハノンへ潜入したフェイ達は、巨大な生命体デウスを見た。精神的な刻印から生じる絶対者への恐怖心を振り払い、死の瞬間のデウスを倒す。ようやく「ラジエルの樹」に辿り着くが、待ち受けっていたグラーフに粉砕された挙句、エリィを誘き出すエサとして張り付けにされてしまった。

12 ミアン因子覚醒

連れ去られたエリィを追い、フェイ達はエルカーハーへ、張り付けにされていたエリィを降ろそうとした時、エリィの中のミアン因子が覚醒し、フェイは凶弾に倒れる。傷の痛みよりも、生還を誓い、愛を確認したかったエリィと引き裂かれたフェイの心の痛みは大きく、計り知れない。

経緯

状況



D 途切れた記憶が今、ひとつとなる

【フェイ／カーン／カレン】

フェイは幼少期の記憶を残す。胸元に喜やけむ記憶するのみだった。だが12の精神世界へと足を踏み入れ、カーンが現れることをきっかけに。フェイは事実を知る。フェイは父カーンと母カレンに囲まれ穢かな家庭で暮らしていたが、ある日カレンがミアンとして覺醒し、様々な実験を施された。それが引き金となって精神疾患のフェイとイドに解除し、フェイの人格が破壊されたのだ。そして母の死の真相を知ったフェイは、臆病者のフェイ、イドと正面から向き合い理解し合うことで、本来のフェイを取り戻す。イドの持っている数々の前世の記憶を渡され、途切れた記憶の糸がひとつに束ねられたのだ。

考察 追い求めていた絆

フェイが解離性同一性障害＝多重人格になってしまったのは、母への恐怖感と、父への絶望感が原因だった。フェイは、基礎人格の形成期に必要な愛情も、対話も、すべて失ったのである。だが、の機運の力は発揮されていた…。ミアンとなったはずのカレンが、最終期に身を挺してフェイを護ったのだ。カーンは寧ろ母にワイズマンの姿でフェイを導き、最終はヒリーと融合していた。二人の血に刻まれた「我が子を護る」という本能の発露により、フェイ娘子の絆は本物だったことが証明されたのである。

13 赶る、遙か遠い日の記憶

フェイは、イドの精神世界で波動存在と再び接触する。そして、フェイが前世・アベルだった一万余年、宇宙船内で波動存在の隠匿したゾハルと最初に接触した時の記憶が蘇る。波動存在はもとの次元へ戻ることを、フェイはエリィを取り戻すことを望み、改めてゾハルを破壊する決意を闘めた。

14 迫りやういた存在意義

フェイにことごとく敗れたラムサスは生気を失い、かつて希望の星だった“カール”的は見る影もなかった。シタンは口惜しさに鉄拳を振り下ろす。ラムサスを慕って集ったエレメンツの気持ちを無視にするな、と諭す。シタンの力で目覚めたラムサスは、ようやく自分の存在意義に辿り着いた。

15 未来へ託す天使

4000年前に滅んだゼボームの都市を訪れたフェイとエメラダに、遠い過去の記憶が甦る。フェイの前世・キムとエリィは未来への限らない希望を託し、ナノ技術を使いたエメラダを創った。エララは二人から愛され、生まれて生まれたことに感謝し、強く生きて行くことを決意する。



シナリオ総括

彷徨する現代への警鐘

ゼノギアスのシナリオでは至る所で問題提起がなされ、「あなたならどうする?」という問い掛けが数多く見られる。それは、フィクションという表現形式をとりながらも、現代へ打ち鳴らす警鐘の役割を果たしているのである。フェイ親子の描写では、血縁のつながりが希薄になったことから生じる家庭の崩壊の危険性を、エリィ親子からは「血は水よりも濃い」ということを再認識させられる。マリア親子の悲劇は、科学の誤った使われ方を通して、遺伝子操作やクローニング生物の倫理性を問うている。

また、少年犯罪、経済破綻、環境破壊、戦争などの身近に起こりうる問題について考えさせられることが多い。世纪末を迎えた今、彷徨するこの地球へ向かっているのだろうか。繁栄か、破滅か…。その答は、ゼノギアスのストーリーに触れたひとりとして、考えてみるべきだろう。そして、ソフィアが叫んだ“生きて!”という言葉は、ただ漫然と生きるのではなく、時代を“生き抜く”ことの大切さを刻み込んだメッセージだということを憶えておいてほしい。

Requiem for a past

DARK SUMMER

不遇の天才司令官、フム・サスの生い立ちを綴る書き下ろしショート・ストーリー

WRITTEN BY

嵯峨 栗生 さがくりお

本名は田中香。『ゼノギアス』ではキャラクター原案などに関わった。

少年は、繰り返し夢を見た。

完璧に調整されたはずの空調も、まとわりつく紙やかな惡夢のぬる感かさを、手の届かない遠くへ持ち去ってはくれなかった。体を包む気温は心地よく24度に保たれていたが、両の掌は既にじっとり汗を握りしめていた。

巧妙に設計された微妙な段差で区切られた部屋のそれぞれに眠る、彼が信頼を寄せる友人に達され氣付かぬ深い眠りの紙で彼は微かに震えた。神性なるソラリスの前途を担う栄えある上官候補…ユーベントの帝立宿舎の精清な寝台が、ミシリと音を立てた。

あの夢がやって来る。

音もない翼のように、黒々と影を描いて迫り来る惡夢に、彼は怯えた。それは己の命運をえる事なく、悠々とこちら目掛けて襲来しつつあった。睡魔の深い谷で身動きならぬ彼の頭上で、快適な空気をゆっくりとかき回すファンのブレードが眼下を見下ろしていた。

ヒュウ。

聞こえるはずのない、ファンの音が、耳の奥で鳴いた。

あの夢がやって来る。

彼は身を震くした。逃げなければ。何から? 目を塞がなければ。何から? 惡夢は無数の黒い鳥となって、既に彼を至近距離に捉えた。視界に大きな影が落ち、彼は叫ぶ事も出来ぬまま、その部屋には存在するはずのない夏のぬるい外気に捕らえられた。

あの夢がやって来る。

惡夢の度に彼を捉える、名状し難い恐怖をはらんで、その声は聞こえて来た。

(カーラン、カーラン、カーラン、カーラン)

彼は耳を塞いだ。どこからともなく空回りする、自分の名を呼ぶ声を拒んだ。しかし、その声は防げなかつた。既現夢の運命にのつづ

て、その夢は訪れた。躊躇なく。

夢の中、彼は振り向いた。

耐圧アクリルの外殻に包まれたエテメンアンキの、ムッと蒸せかえる夏の名残の潮氣の中で、いつも陽は暮れる途中だった。

暮れる闇に紅く染まつた建物に、自分の影が長く伸びていた。

彼は、友人との球技で無くしたボールを求め、街路に目を落としながら歩いていた。歩くにつれ、周りからは徐々に人影が減つた。ひとりけのない区画まで来て、不安を覚えながらも彼は少年らしい強がりで失せ物を探した。

蒼い大地の縫隙へ隠れゆく落陽と、街灯が点るまでの僅かの時差によって生み落とされた薄闇に、氣後れを感じて引き返そうとした時、その声は聞こえた。驚いて、声の主を振り返る。暗がりの中で、船郭は女性に見えた。怯えたのが気恥ずかしくなる程、その人物は優しく笑つた。

「あっちょ」

指された方を、カーランは振り返った。無くしたボールの行き先を教えてくれた女性に軽く頭を下げて、彼は走り出した。暗くなる前に帰らなければ。

気がつけば、来た事のない場所だった。こんなに家から離れた事はなかったので、彼は心細さをひしひしと感じた。大きな大きな型。その周りは、何時の施設場のようだった。うす高く積み上げられた廃物と、小さな用のように湧く腐液の流れを小さな足で越して、彼は自分のボールを見ついた。早く帰らなければ怒られてしまう。

ミシリと廃物を踏みしめて踵を返した瞬間、彼は凍りついた。足下から何かが、彼の幼い瞳を見ているのを、視覚ではなく感覚が捕らえた。それは、こちらをジッと猛禽の意怠いで吟味していた。カーランは、恐怖に息を押し殺した。来てはいけない所に来てしまった。その怖がりがじりじりと走り上がってきた。しかし同時に、彼はどこかでこの瞬間は確かに生まれた予定調和のようにすら感じていた。足の下から、くそれの腹筋が弱く震えた。くそれつは未知の存在だったが、この惡夢から逃げたい今となっては、くそれつが他者だったのか、くそれつが今のが自分のなのは解らなくなっていた。

捕食者に魅入られた廃物の心で、カーランは逃走への思考を放棄した。恐怖を回避する精神が從順さに姿を変えたその時、くそれつは少年を捕らえた。

塵。

骨を噛み碎かれながら、カーランは捕食者の心を見た。いや、見たのではなかった。くそれつは自分と同一化を始めた。自分を構成する物質を貪り、自分と融合しつつあった。形容し難い生物、最初生命体カインの内構成体、コピー、復元、不完全な人工物、座、座、座。

生命維持リアクターの中で生きているのが精一杯だった人工生命体が生存し続ける為には、新たな容器>が必要だった。生きた容器、新しい肉体、骨、皮膚、脳。

創造者に遺棄された人工生命。識別コード0808191は、ひっそりとこの時を待っていたのだった。果、民、鮮な獲物。不運な御食、カーラン・ベッカー少年は、僅か数分のうちに、この新たな宿主に完全に吸収された。少年の若い脚が、ビクリと痙攣する間、その瞳は透んだ硝子の無力さで虚空を見つめていた。0808191の執念と、カーラン少年の無念さは、いまやしっかりと融合して、その境界線を失っていた。

カーランはのろのろと立ち上がった。魔物の上に倒れた時に振りむいた時の過から、一筋の鮮血が滴り落ちたが、少年はまったく表情を浮かべなかつた。ただ一瞬、珍しい物を見るような目で赤い手を見る。指揮でゆっくりと拭い去り、地に落ちたボールを手に、迷いなく帰路へ廻を返した。

カーラン・ラムサスは重く垂れ込める悪夢の中で身じろぎした。わずか6mの等距離に眠る16歳のヒュガ、リクドウとシングルド・ハーコートすら、その呻きに気付かなかつた。悪夢の里に寝はしまやすつかり彼を覆っており、目醒める術は見つからなかつた。

声ついでみる、禿鷹のイメージが現れる。魔物を構め取る、魔物の形も見えた。捕食者と餌、猛禽と獲物。どちらが自分なのか、理解する事は出来なかつた。うなされるこの体は0808191なのかな、哀れなカーラン・ベッカーなのか。自分で含む涙にも説明出来そうにはなく、声にならぬ身じろぎとともに、何度も何度も涙を流した。

カーラン、カーラン、カーラン。何度繰り返しても自分の所在は掴めなかつた。口の中に甘苦い匂が詰め入り、呑み込んで呑み込んでその味は消えなかつた。味覚、人間的な不快感。だが、体の奥深く潜む非人間的な何かは今はもう蘇いでいた。力無い抵抗はなんの助けにもならず、再び彼は深い混沌の中に落ちた。

魔術場から後の記憶は、更に重い闇の闇の中に十重二十重に滑り落ちていた。真新しいボールと、無数の擦過傷を体に、少年は家に帰り着いた。美しく整った中流市街に朝靄だせミ・コニヨナル様式の愛らしい家々の一つに、彼は入って行った。若きし足取りは通りすがりに、ボーナを彩る花壇の、ボルティニアの花を咲く香りとともに廊下に揺らした。その花弁の上にちょうど止まっていたコバルトブルーの蝶は、扇はないのにパタリと落ちて、造り物の様に動きを停めた。その間際を、なぜか彼は鮮明に覚えていた。

カーラン・ベッカーは手入れの行き届いたキッテンに入ると、冷蔵庫から冷えたバニラシェークを出し、一口啜った。ベッカー夫人が、一人息子の為に買ひ置いたその飲み物はかつては全く違う味香りに感じられ、少年は不快にさせた。彼は残りをシンクに流し、ディスポーザーのスライフチに触れた。軽い振動音を伴って、なめらかなクリームが排水管に吸い込まれてゆく。その穏やかな渦を、少年はしばし微笑だにせず見つめていた。

肩、肩、肩。白い最後の一滴が完全に流れ去ると、彼は両親のいる居間へと向かった。二人の顔を見たかも覚えていない。いつものようにな、ママ、とは呼ばなかつた。ただ、舐めるような炎の記憶だけが、

今も脳裏に纏ぶっている。ベッカー夫妻は数時間後に、新築の家の焼け跡から発見され15歳のカーラン・ベッカーは事実上天涯孤島となつた。

彼は法に従い、国を後見人に指定してユーゲント入学を希望した。優秀な成績と、信託遺産がその選択を容易にした。真新しいユーゲントの制服に身を包んだ彼は、両親の死に伴つて新戸籍を申請し、改名を希望して、端整な文字で姓名欄に「カーラン・ラムサス」と銀つた。

鮮明な惡夢の綱波に、彼は身を振った。ひんやりと乾いたアイボリーのシーツが、人型にじっとりと汗ばんでいる。冷たすぎる程に透んだ空調の冷氣が頭を撫でても、まだ心は昇ほつた夏の日の落日に囚われていた。あの日、最後に見たかつての我が家で、彼は声もなく呼び続けていた。自分でありながら、自らを触る物。我が家に火を放つ自分の手がスローモーションのように甦る。物音一つ立たず、両親をふりはらう我が胸の感觸が、どこか遠い記憶に残つてゐる。やめてやめてやめて、それはほくほくのぼくのぼく…

言葉にならない無数の叫びは、いったい誰の声だったのか。そもそも自分がはるか魔術場で消滅したのではないかのか。では、いったいどちらが自分なのだ？ 殊むと感ぜられる者、その両方であるところのこの生き物はいったいどこから。

彼は、日々寝なりゆく過去の思い出に、魔術を持つ事をえもう止めていた。確かなものは、自分が今ここにあるという存在感だけ。それがあの言葉、塵、塵、塵。

夜毎に熱れて、魔具を放つ自らの悪夢を、どうにかして埋葬してしまつたかった。自分の亡骸、その上に止まる蟻ぐら、また自である事の悪夢。彼は、恐怖と嫌悪感に押し流されて、泣き泣きを漏らした。「カール…カール！」

悪夢の及ばない外界から、温かく堅固な胸が、彼をつかんだ。力強い体温は、彼を深い深い眠りの底から現実へ呼び戻した。カーラン・ラムサスは、渾身の気力で瞼を開いた。すぐ真上に、友人の褐色の髪の男、肩にはがっしりと受けとめた、胸があった。

友は、寝不足から不機嫌そうな表情を露骨に浮かべ、寝起きのハスキーウィークで煩わしそうにぶすとつと言つた。

「…起るやせ」

悪夢からラムサスに不平を一言残し、友は半覚醒状態のまま、再び自分のベッドへと戻つた。ラムサスは歎みながら鏡やカーテンを描く悪夢の中から救い出してくれた友の囁声に心底感謝した。自らも脱ドライヤ衣装に着む友もまた、悪夢の懊撓さを感知してよう苦だけに、不平の色をまぶした。さりげない救いの手が有り難かった。

彼は、悪夢の黒い翼が再び舞い戻つて来ないよう、粟立つ自分の肩を固く抱きしめて眸を閉じた。冷氣ではなく、見えない敵から咎を禁くようにしつかりと柔らかな毛布を掴む。

だが、敵は外にいるのではない。推し量れない実は、悪夢に姿を変えてまた襲い来るだろう。自らが生き続ける限り、あの呪詛は消える事がないのだ。塵、塵、塵。

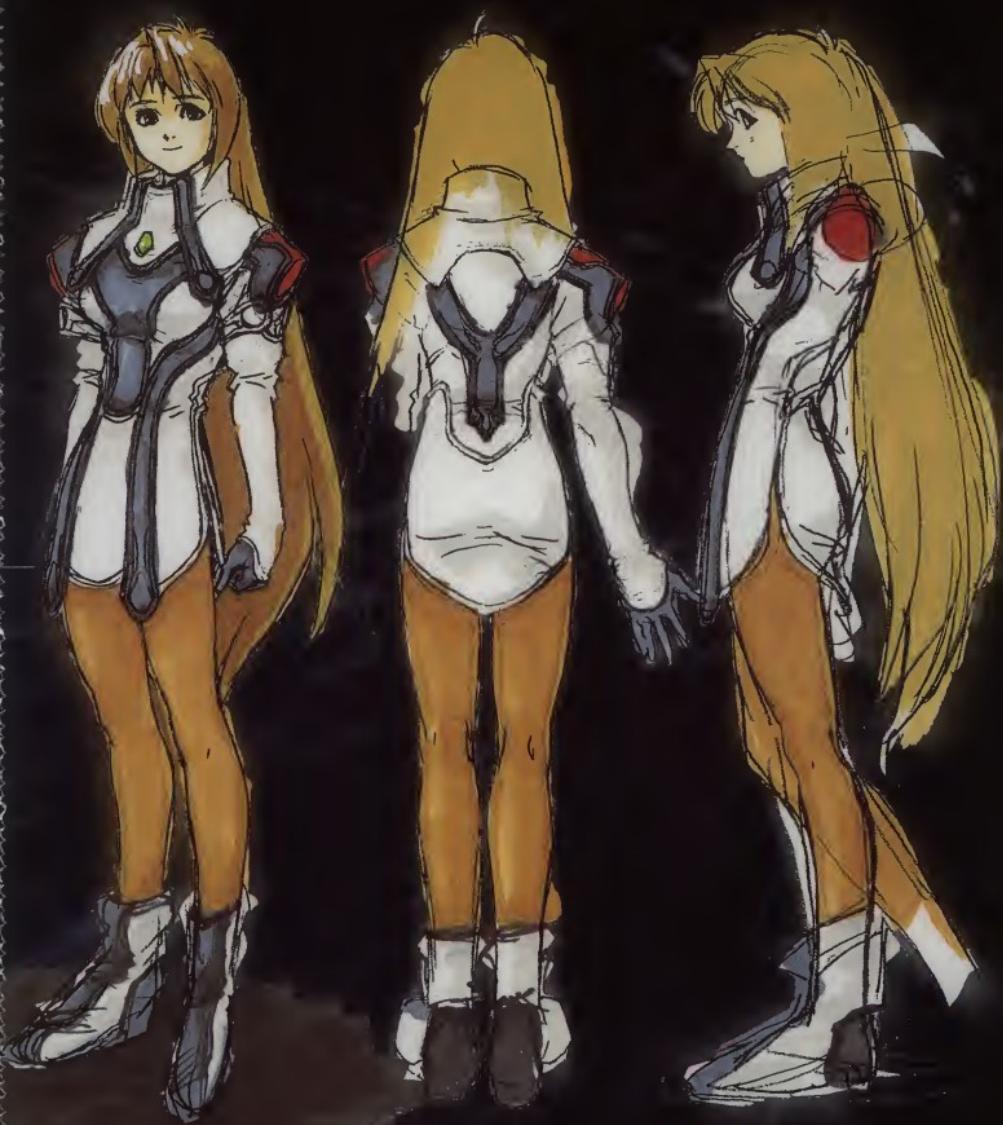
怠い夏の日の記憶に怯えながら、彼は声を殺していつまでも泣いた。

Character Gallery

「ゼノギアス」が支持を得た要素は様々に考えられるが、田中久仁彦さんのキャラクターデザインに魅かれた、というファンも多いことだろう。このギャラリーでは、その田中さんの手によるフルカラー原画、そしてそこに至るまでの膨大な設定原画を集めた。一部、スクウェア内部デザイナーの手によるものもあるが、それらも資料の一端として参考にしていただきたい。

なお、カラーページに設けた「香りのイメージ」欄は、デザイン以前にスクウェア内にあった、キャラクターのイメージを香水に例えたもの。その出典に対して、本書が簡単な解説を沿えている。読者のイメージの一助となれば幸いだ。名称は香水名、カッコ内は発売元、すなわちブランド名を指している。

また、設定原画ギャラリーには、デザイン発注にあたってのオーダー内容を、総監督の高橋さんからコメントという形でいただいた。



エリイ三面図

全てのキャラクターにではないが、細部まで書き込まれた設定資料が用意されている。雑誌などに掲載されたイラストのみでは判らない背後や側面、また多彩な表情パターンなどは、きっとイラストレーター諸氏の良き参考になるだろう。



Wong Fei Fong

ウォン・フェイフォン

人物データ

身長	177cm
体重	67kg
年齢	18歳
胸囲	97.5cm
腰囲	72.5cm
靴のサイズ	27cm
指輪のサイズ(薬指)	15
洋服のサイズ	M

香りのイメージ

エタニティ・フォー・メン (カルバン・クライン)

エタニティ・メン、すなわち「永遠の男」。香りのベースはソフトなフローラル系だが、クールで透徹感のある、男性的なフレグランスをもつっている。しかしそのイメージは、子を宿すことで少女性を失う女性から見た男性像、イコール「永遠の少年」像と言われている。





アベルであり、キムであり、ラカンであり、イドであるフェイ。
「フェイ」という現在に行き着くまでに見せる彼の素顔は、破滅と
いう名の欲求を具現化した存在であるイドを掠き、そのどれもが懐
吸している。白衣とスーツ姿の2人は、科学者キムの全身像。

Elchayym Van Houten

エレハイム・ヴァン・ホーテン

巻きのイメージ

ローズ・カメリア（シャネル）

身長	164cm
体重	46kg
年齢	18歳
胸囲	86cm
腰囲	57cm
股囲	84cm
靴のサイズ	23.5cm
指輪のサイズ(薬指)	9
洋服のサイズ	M







時にミッテンとして目舐めたり、聖母として崇められることがあつても、エリィの面影が失われることは一度としてなかった。いくつかのデザインパターンはあっても、そのどれもが同一人物であるかのように描かれているのは見てのとおりである。なお下のカットは、プレゼント用イラスト案のうちの1つで未使用のもの。





Shitan Uzuki

シタン・ウツキ

Shitan Uzuki

身長	182cm
体重	68kg
年齢	29歳
胸囲	95cm
腰囲	75cm
靴のサイズ	27cm
指輪のサイズ(薬指)	17
洋服のサイズ	L

香りのイメージ

グリーン・ティ (フルガリ)

その名とおりグリーン・ティのフレーバーをベースにした、落ち葉のあるアダルトなフレグランスが特徴。雪うさでもなく、常に冷静沈着でパーティ随一の「大人」、シタンのイメージだ。余談だが、こういったオリエンタルな香水は流行の主舞台から離れて久しく、近年ではやや異質とも言える。そんな「変わり者」のイメージまで、なんともシタンによく似合う。



Barthlomei Fatima

バルトロメイ・ファティマ

身長	183cm
体重	72kg
年齢	18歳
胸囲	102.5cm
腰囲	77.5cm
靴のサイズ	27.5cm
指輪のサイズ(薬指)	19
洋服のサイズ	L

香りのイメージ ヒューゴ (ヒューゴ、ボス)

青リンゴのフルーティで甘酸っぱい香り。爽やかさが魅力の香水だが、ブランド・イメージが硬派であることも手伝って、良い匂いで男っぽさを感じさせる。豪放洒落で豪情型だが、後腐れのない爽やかさといえば、これはもうバルトのキャラクターそのものだろう。





Billy Lee Black

ビリー・リー・ブラック

Physical Data	
身長	168cm
体重	59kg
年齢	16歳
胸囲	85cm
腰囲	65cm
靴のサイズ	26cm
指輪のサイズ(薬指)	13
洋服のサイズ	S

香りのイメージ

c K b e (カルパン・クライイン)

香りは清々しい、爽やかなシトラス系だが、ボトルはモノトーンのシックなデザイン。品行方正で正義感にあふれる優等生、まだ若さの方が目立つ間に大人びた仮面をかぶっている…そんなイメージがうかがえる。

Chuchu

チュチュ

Physical Data

身長	85cm
体重	35kg
年齢	1歳3ヶ月
胸囲	不明
肩幅	不明
腰面	不明
靴のサイズ	不明
振袖のサイズ (裏地)	不明
洋服のサイズ	不明

香りのイメージ

ファーレンハイト (クリスチャン・ディオール)

「ファーレンハイト (華氏)」の名のとおり、湿度、それも「露さ」を意識させる香水。普通、香水の香りは付けたその人の体温によって変化するが、この香水はその変化が特に激しくなっている。そのため、蒸合を入れたい時や、アグレッシブな気分の時に付けたくなる香りと言える。自他ともに認める（？）情熱的な恋する乙女、チュチュのイメージにはピッタリだろう。



Richard Banderas

リカルド・パンデラス

Personal Data

身長	181cm
体重	160kg
年齢	30歳
胸囲	121cm
腰囲	95.5cm
靴のサイズ	32cm
指輪のサイズ(薬指)	28
洋服のサイズ	XXXL

香りのイメージ
サムライ (アラン・ドロン)

例えば「シトラス系」のように系統立てることのできない、何とも言えない独特の香りを持っている。男性的なエロモンを感じさせながらも、あくまでもクールな印象を残す…そんなフレグランスだ。高貴な生まれでありながら血風に身を投じたりが、帝都脱出の意を決して愛機シュディアに語りかける…あの名場面に、なんともイメージが重なるではないか。

Maria Balthasar

マリア・バルタザール

Profile information. プロフィル

身長	137cm
体重	38kg
年齢	13歳
胸囲	68cm
腰囲	54cm
臀囲	70cm
靴のサイズ	20.5cm
高輪のサイズ(奥指)	7
洋服のサイズ	X S

香りのイメージ

スプリング・フィーバー(オリエンタル)

ズムーーーイな中にハーブをブレンドさせた、
石鹼の香りのような爽やかな香りが、清楚な
マリアのイメージに良く似合う。名前からして
「春の微熱」、言い替えれば「恋春期の悩み」と
いうのも興味深い。彼女が背負う影——「父
を討つ」という、悲壮な宿命に苦悩する少女の
姿が浮かぶ。



Emerada

エメラダ

Personal Data

身長	125cm/161cm
体重	96kg
年齢	外見的には8~9歳/16歳 精神的にはおよそ4歳程度
胸囲	65cm/84cm
腰囲	50.55cm
腰囲	65.52cm
靴のサイズ	20cm/23cm
指輪のサイズ(薬指)	6/8
洋服のサイズ	M

香りのイメージ イン・ラヴ・アゲイン (イヴ・サンローラン)

フローラル系の中でも異質な、リコリスの花の蜜が特徴クリアでセンシティブな香りを持つ。四うすも「創られたヒト」として生を受けたエメラダは確かに異質な存在ではあるが、そのビュアな精神はヒトとなんら変わらない。そんなイメージが、この香水の香りと重なる。

IN LOVE AGAIN=「再び恋をする」という名のこの香水。エメラダの父親を求める感情(=疑似恋愛)は落ち着いたが、きっと新しい彼女は、今度こそ本物の恋をするのだろう。





フェイとキムが別の存在であること——同一の存在でもあるわけだが——を知覚した時、エメラダは本末そうであるべき、成年女性の容姿を備えた「自分」に生まれ変わる。きらめくエメラルドの愛と、優いを浮かべた瞳をそのままに。

Sigurd Harcourt

シグルド・ハーコート



Dimension (cm)	Value
身長	191cm
体重	83kg
年齢	29歳
胸囲	105cm
肩幅	80cm
靴のサイズ	29cm
指輪のサイズ(薬指)	19
洋服のサイズ	XL

香りのイメージ

タスカニー・フォルテ ブラ: E

多彩なフレーバーをブレンドし、「洪さ」とでも言おうか、円熟味を醸し出している。それに「若さ」を加え、洗練された現代風のアレンジを香りに施したのがこの香水だ。

「フォルテ」の名は、「強く」を表す音楽用語。前述の洪さと洗練のイメージに加え、搖るぎない「強さ」も持つ男性像…。それらのイメージはまさに、シグルドの剣中のあらゆる行為に通じるものがある。

Sir Lawrence Mason

ローレンス・メイソン卿



Dimension (cm)	Value
身長	178cm
体重	69kg
年齢	68歳
胸囲	82cm
肩幅	70cm
靴のサイズ	26.5cm
指輪のサイズ(薬指)	15
洋服のサイズ	M

香りのイメージ

クラシック ハイナ・リバーリック

フルーティ・フローラルベースの落ち着いた上品な香りを持つが、日本未発売のため国内での知名度はやや低め。目立つ活躍はなくとも、周囲が認める隠れた実力者——そんなメイソンのキャラクターを彷彿させるようだ。

Marglete Fatima

マルグレーテ・ファティマ

Profile of Marglete

身長	158cm
体重	46kg
年齢	16歳
胸囲	78cm
腰囲	50cm
脚囲	81cm
靴のサイズ	22.5cm
指輪のサイズ(薬指)	8
洋服のサイズ	S

香りのイメージ

タツチ (トッカ)

香りはフロワー・ノートを中心とした柔らかで繊細なもの。マリアで挙げたスプリング・フィーバーと似た香調で、石鹼の残り香の爽やかさを感じさせるが、こちらの方がよりソフトな香りだ。また、パッケージが一風変わっていて、ローマの教会のステンドグラスを思わせる。宗教的でいて女性らしさをうかがわせる、そんなイメージだ。フレグランスが持つ新鮮で爽やかなイメージと相まって、マリーの雰囲気によく合っている。



Karellen

カレルレン

Character Profile

身長	185cm
体重	74kg
年齢	不明（推定500歳強）
胸囲	90cm
肩幅	72cm
靴のサイズ	27cm
指輪のサイズ（薬指）	17
洋服のサイズ	L

香りのイメージ

テューン・ブルオム（クリスチャン・ディオール）

テューン（英語で珍湯の意）の名の通り、乾いた熱いイメージのある香り。苦しさではなく、烈しさを感じさせるようなミドルノートと、澄んだ高級感を併せ持っている。烈しさを内包しつつも、高潔さを少しも損なわない——この香水が持つイメージは、500年前のカレルレン、そして現在のカレルレンにも通じるものがある。

今を過ること500年の昔、抗ソラリス大戦の頃、カレルレンはランやソフィアらと共にシェバトに身を寄せ、ソラリスを討たんと決死の戦いを続けていた。当時の彼と現在の彼との間には大きな隔たりがあるが、ことを外見に限ってみれば、確かに髪の色と服装のみの相違にとどまっている。

Carlin Ramsus

ラムサス



キャラクター概要

身長	189cm
体重	78kg
年齢	29歳(現在の身体年齢。英年時は不明)
胸囲	102.5cm
肩囲	80cm
靴のサイズ	35cm
指輪のサイズ(薬指)	17
洋服のサイズ	XL

香りのイメージ

アンティウス(シャネル)

アンティウス、すなわちギリシャ神話に登場する巨人の名を持つこの香水は、スパイシーで男らしさ、力強さを強く感じさせる香りを持つ。重厚で個性派のフレグランスのため、「貴やかさ」のディスクッションあまりなく、劇中のラムサスを見てからこのイメージを知ると、思わず納得してしまう。

ちなみにアンティウスは大地母神ガイアの子で、無頼の格闘能力を持つ巨人。しかしつづレスと戦い、初の敗北を知ることになる。この戦いの最中、アンティウスは何度も地に伏せるが、その都度さらなる力を得て、絶命するまで数限りなくヘラクレスに挑んだ。このエピソードもまた、劇中のラムサスのイメージになんともかかる。



Myyah Hawwa

ミアン・ハッワー

Myyah Hawwa

身長 172cm

体重 55kg

年齢 20歳

胸囲 86cm

腰囲 57cm

靴のサイズ 86cm

靴のサイズ(英指) 24cm

指輪のサイズ(英指) 10

洋服のサイズ M L

香りのイメージ

コントラティクション (カルパン・クライン)

心地よい、フレッシュで現代的なフレーバーを持ちながら、どこかクラシックな定番フレグランスを感じさせる。何かに似ているようで、そのどれとも違うイメージ」とでも言えるだろうか。悠久の時を流れる運命を背負い、誰かに寄り添うようでいて一人で生きていくミアン。そんな彼女のイメージに良く似合っている。名前の由来は英語で「矛盾」、これもまた意味深な響きた。



Emperor Cain

天帝カイン



Dominia Yizkor

ドミニア・イズコール

ELEM

Throne

トロネ

Cherubina

ケルビナ

ENTS

Seraphita

セラフィータ





Graf
グラーフ

CHARACTERS FROM OPENING MOVIE

The Captain



Operator



Deformation Gallery







Image photograph -if-

編集部
描き下ろし

もしもこの世界が…

乙女が語る内緒のお話

渾身能ユグドンシルの中には、メイソン脚が自前で設置したバーが存在する。いつもは荒々しい「砂の男」たちの酒場と化しているこのバーに、今日は可愛らしい乙女の笑い声が響き渡る。マリーことアリィである。

激しい戦いの最中、2人がゆっくりと語り合っている。でも、もし2人に一時の安らぎが許されるとしたら、やっぱり盛り上がるのではあるの…。もっともエリィとフェイの仲が深まっていくのは後半だから、やっぱラバルトの話題に花を咲かせること間違いなしだが…。

よくRPGを賞賛する表現として“壮大なストーリー”という言葉がある。もちろんこの言葉がピッタリ当てはまるゲームもあれば、ちょっと言い過ぎといった感じのゲームもある。「ゼノギアス」の場合、やはり前者と成り得る作品と言えるが、“壮大”という簡単な言葉では語り尽くせない——膨大な量のイベントが2枚のディスクの中に収められている。しかし、これだけ膨大な量のイベントを目の当たりにしても、プレイヤーはそれ以上のイベント（エピソード）を求めてやまない。それは、このゲームに登場する魅惑的なキャラクターたちがプレイヤーの中に眠る“想像力”をくすぐるからに他ならない。もし、あのキャラとあのキャラが仲良しだったら…。もし、その後のエピソードが描かれるとしたら…。そしてもし、この世界が平和だったなら…。そんな想いがプレイヤーの中で、新しい「ゼノギアス」を創ってゆく。



幼なじみの結婚式

アヴェとニサンは昔からの友好国。バルトのおじちゃんたるマルーのおばあちゃんが結婚したことにより、両国の関係は一層深まりを見えた。いつの頃からは民衆の間で、「両国の王子と大教母は結婚するもの」だと囁かれ始めたが、バルトとマルーにとってはこんなに恥ずかしい話はない。特にバルトは、妹のようにマルーに接してきた。しかし、マルーのバルトに対する想いを考えると、やっぱり最後は約束の結婚で納まっているらしいものである。

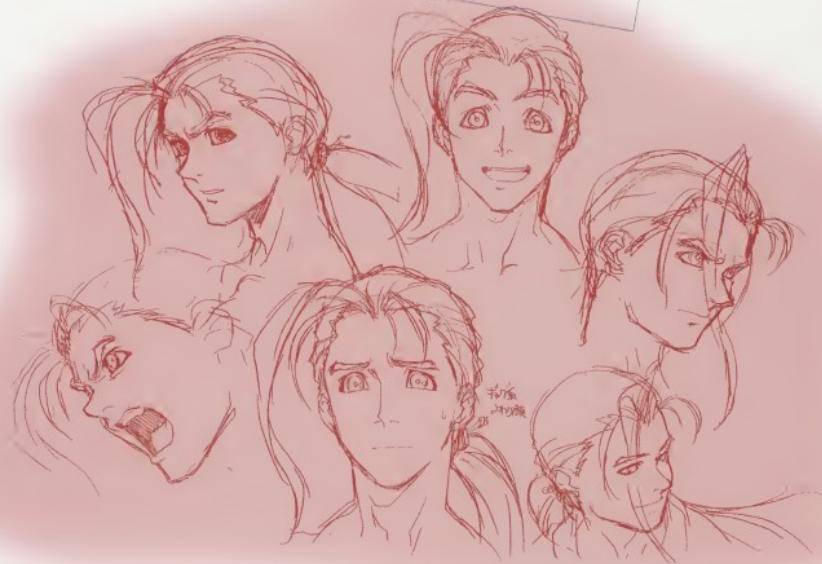
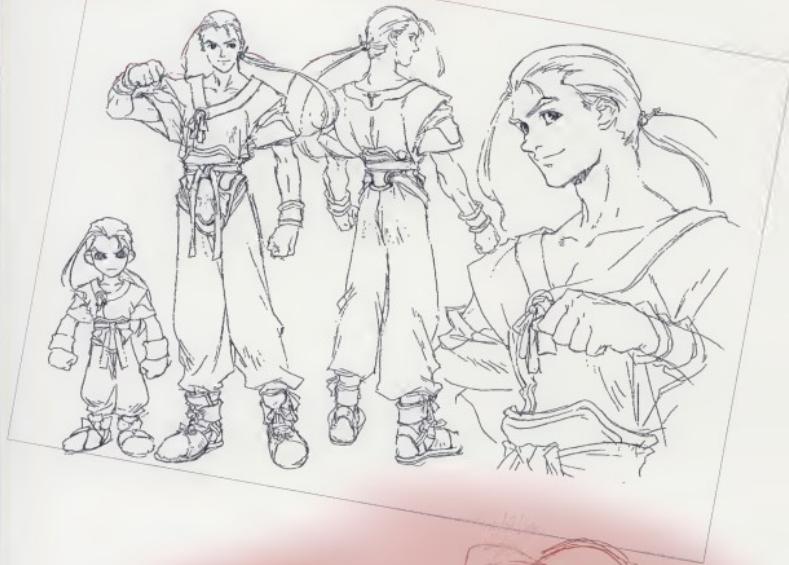
子供たちの笑顔を…

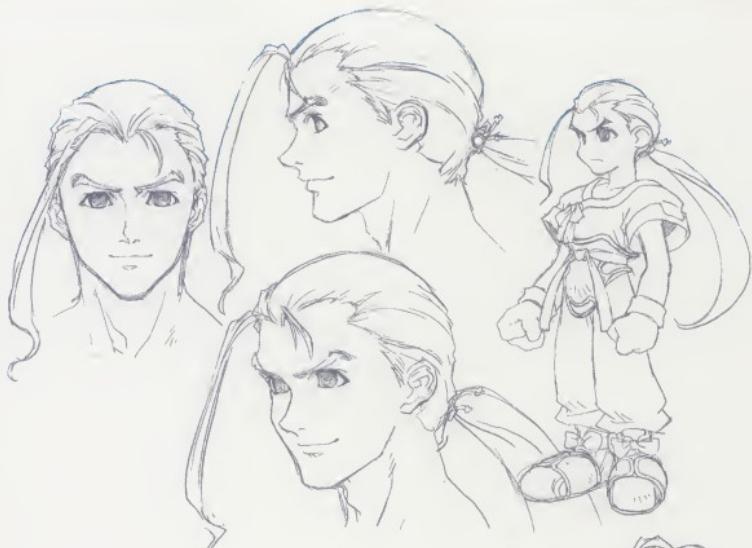
このゲームに登場する子供たちは、終始子供らしい笑顔を見せるシーンがない。普通だったら、ちょっとひねくれた性格をイメージしてしまうが、どの子も根は真面目で優しい心を持っている。ただ、彼女たちの年齢では耐えられない辛い出来事が、純真な心にダメをしてしまっているだけ。もしもそのフタを取り外すことができた時は、天使のような笑顔を見てくれるはずだ。



Gallery

— 設定原画集 —





FROM DIRECTOR

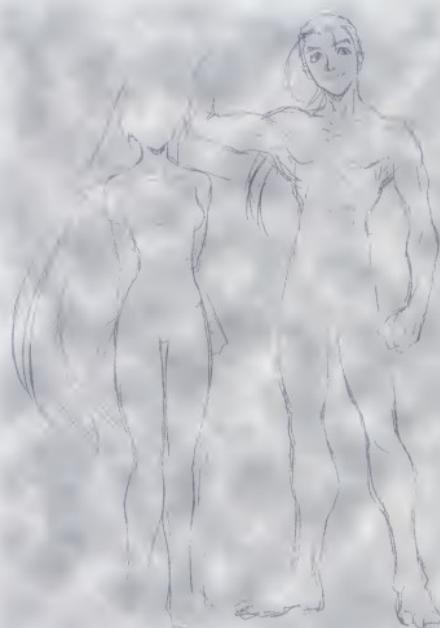
当初ゼノギアスは、種々事情もからみ、実に牧歌的勇姿覚まう作品でした。フェイも村——の近くの寺に住む——武道家という設定でデザインを発注しました。しかし、脚本作業が進行するにつれ、その牧歌的因素を排除したくて堪らなくなってしまい、改稿につぐ改稿（実は牧歌的世界觀は趣味じゃないんです。僕自身精神のグログロ、ドロドロの好きなアンダーグラウンド系の人間ですから）。気が付くとフェイのデザインはおよそ作品の雰囲気（特に後半）にそぐわないものとなってしまいました。ですが、直している時間もなく、結局これまでいくことに決定。実はもっともデザインをリファインしたいキャラなんですね、フェイは。田中くんゴメン。



Fei

FROM DIRECTOR —

過去フェイ関係については、メインの田中くんの時間的制約もあり、社内で起こしたデザインが基になっています。最初は日本書紀風の服装で、ゼボイム時代は現世界の延長線上でという指示を出しました。ゼボイムフェイは、医大に勤務する医師という設定なので白衣を着ています。ラカンについては、本来別デザインとしたかったのですが、ゲーム中、新キャラを描き起こすような時間的ゆとりがなく、仕方なく同じ服装—記憶の中のフェイの主観像として—でいくことにしました。



過去フェイ (研究者)





フェイ・モルグ

準備稿





Elley

PROM DIRECTOR

エリイに関する注文はとにかく髪を長く。 他の自由でいいよという発注でしたので、 表情はほぼ一発OKでした。 服装コンセプトはスパリ「レースクイーン」みたいな奴。 簡約のスリットは最初はなかったのですが、 僕の希望を入れてもらいました(笑)。 その甲斐あって、 決定稿の服装は結構気に入っています—— というか全コースチューム中一番好きです。 反面、 複雑すぎて、 コスプレ衣装を作る方は大変みたいですね(笑)。 ちなみに彼女がストッキングを履いているのは、 生足だとあまりにも色っぽすぎだからです(笑)。 そのストッキングですが、 あれはアンダースコート(レオタードのような素材の下着)と一体となっているものなんですね。 だから普通のストッキングに比べて結構高価な物なのかもしれません(官能品ですか)。 色は服と同じ白です。





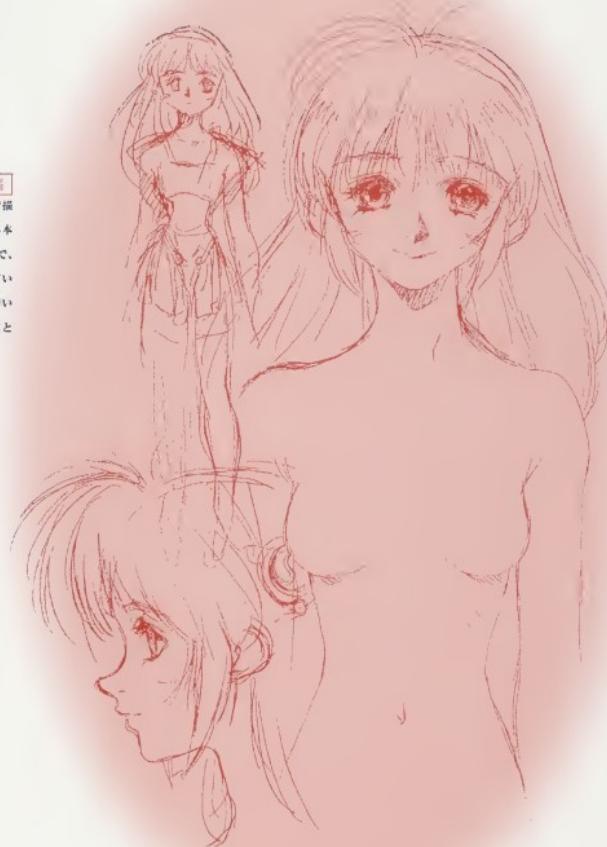
エリイ・軽服



Elley

準備稿

決定稿とは明らかに異なるタッチで描かれているこのエリィは、田中さん本来の画風のもの。改稿を繰り返す中で、様々なタッチを用いて意工夫していくのがうかがえる。最終的に落ち着いたデザインの方向性は、田中さんにとつても新境地と言えそうだ。



準備稿



FROM DIRECTOR

エリィ軽服と書かれているものが初稿となりました。件の歌要素が強いものです。エリィはフェイと違い、比較的重しているゆとりがあったので、田中くんに何パターンも描いてもらいました。過去のエリィ、ソフィアはフェイと同様の理由により、社内デザインです。各時代のコンセプトも同様。ソフィアは割と漠然とした服装イメージしかなく、かなりしいい加減な発注だったので、イメージピッタリのものを担当のスタッフが描いてくれたのでとても助かりました。ゼオムエリィ（春麗娘）の田中久に参考画は欲しかったですね（笑）。



PROM DIRECTOR

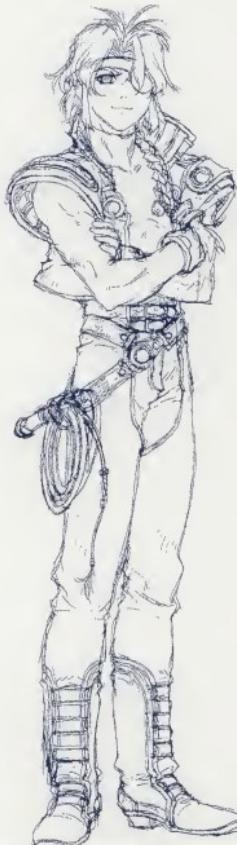
シタンの髪装にも割と牧歌色が残っています。それでもフェイはどの違和感はなかったので、そのまま行くことにしました。デザイン的には改稿を重ねることなく、ほぼ一発OKでしたね。表情に関しては、街医者。パーティーの保護者の存在。知的雰囲気を漂わせながらもどこか胡散臭い部分を——という注文でした。まさしくピッタリのキャラクターが出来上がったと感じています。



Bart

FROM DIRECTOR

バルトですが、これは内部スタッフが描いたラフ稿が基になっています。この娘——フェイのデザインとの間にかなりのタイムラグがあります——になると、僕の中に牧歌要素は微塵もなく、とにかく服装はSF色を強く——という発注をした覚えがあります。結果、バルトもエリィと同じく「お金と手間」のかかる服装をしたキャラになってしまいました(笑)。男性メインキャラの中では一番好きな服装です。格好いいですね。バルトのアイパッチは左目が正解(全身イラスト参照)。ものによっては右目にしているものもありますが、あれはスクウェア側の指定ミスです。ユーザーの皆様ごめんなさい。



Rico

FROM DIRECTOR

プレイヤーキャラ中のサブキャラという位置づけの所為か、黙人でバトラー——という指定以外はこれといってしなかったキャラです。その割にはデザインがあがるのが早かったです。感謝。某格闘ゲームのキャラに似ているというのは気のせいです(指摘されて初めて気づきました)。それにしても存在感ないですね。彼(笑)。



FROM DIRECTOR

小動物好きの田中くんらしい、こだわったデザインです。コアラのような猫獣類という発注だったのですが、見事に具現化してくれました。それだけに他の方にとっては相当相撲でキャラクターのようです。白とピンクの振といいう設定も、出来上がってくるまでは不安だったのですが、見事にハマりました。「黄色い隔」とよりもチャーチのぬいぐるみが欲しいです(笑)。



讲稿



Chuchu



Maria



FROM DIRECTOR

「もしも、皋月○作が女の子であったなら——」という、身も蓋もないドリフの様な発注でした(笑)。こちらから指定したのはそれだけです(額にゴーグルをという指定はしました)。ですから、くるくるカールとふりふりドレスは田中くんの趣味なんですよ。可愛らしい靴は“電磁石”内蔵です。

準備稿





FROM DIRECTOR

彼が登場するのは中盤からですが、主要キャラの一人です。比利もバルトと同じく、内部スタッフのデザイン画が基となっています。比利の格好は、多頭海エリアが「西部開拓時代
風の地域」という設定であった頃の名残です。彼、最初は髪の毛が長かったのですが、バルト
に対するつっこみ役としてはもう少しクールでいて欲しかったので短くしてもらいました。類
型的な美少年顔にクール&ドライ？な性格、これが比利のコンセプトです。何故聖毒者が
銃を？とよく聞かれるのですが、銃を持った聖職者（牧師）というは、西部開拓時代には制
とボビューラーな存在なんですね（比利は神父ですかれど）。

準備稿



Emerada

FROM DIRECTOR

当初エメラダは、田中くんがキャラ原案を担当したアーメ「キィ」の主人公のような、心を持たない人造人間という設定でした。表情が堅いのはその名残です。服装は、ソラリスで支給された標準服が気に入らなくて破った——

でお願いをしました。本来、変化自在であるはずのエメラダがこの顔に固定している説は、フェイとエリィのバーンナルデータ、つまり二人が後世に託した希望——自分の存在意義（予想されうる子供像）——というものを彼女が大切にしているからなのかもしれません。



第一回の原案では、エメラダは「人造人間」として描かれていました。
「心を持たない人造人間」という設定で、彼女の表情は「堅い」まま。
「ソラリス」の標準服を着ていて、それを壊してしまったので、
「お手本」の顔に固定される形になってしまったのです。
（「ソラリス」の標準服を壊す理由）
主人公の「心」を持たない人造人間として、彼女が「大切なことを忘れない」という想いを抱いていたのです。
——田中

Sigrd

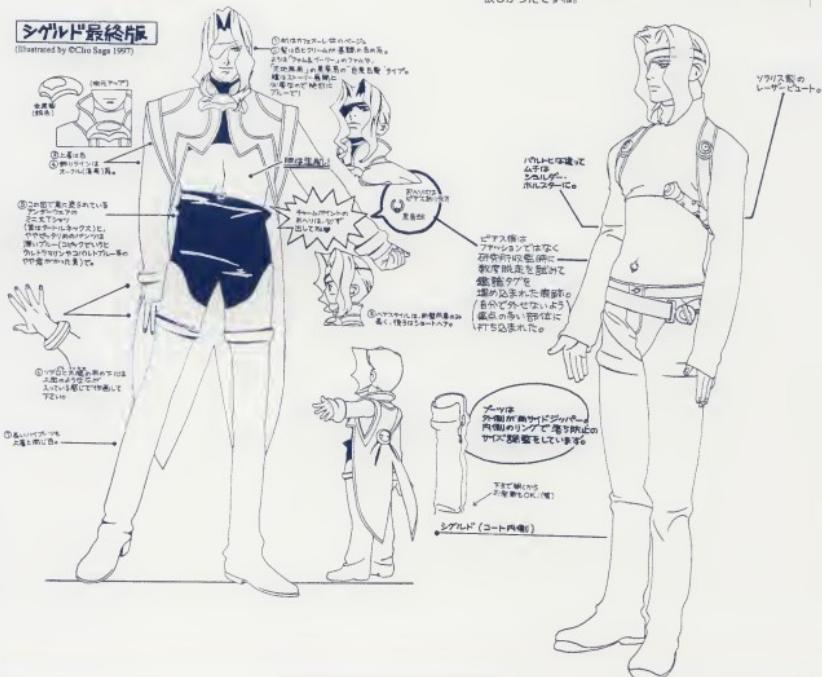


FROM DIRECTOR

シグルドの服装設定は内部スタッフによるものです。田中くんはスケジュール的な問題から表情のみを描くことになりました。サブキャラ中唯一の人気を誇る彼。メインキャラ並みの設定画が欲しかったですね。

シゲルド最終版

[Illustrated by © Cho Saga 1997]



FROM DIRECTOR

発注表では、俳優のマックス・フォン・シードか、バットマンのフレッドの様に——という指定でした。結果的にフレッドの方に傾いた感があります。メイソンは銀の食器類が趣味です。



FROM DIRECTOR

ペンギンではありません(笑)。

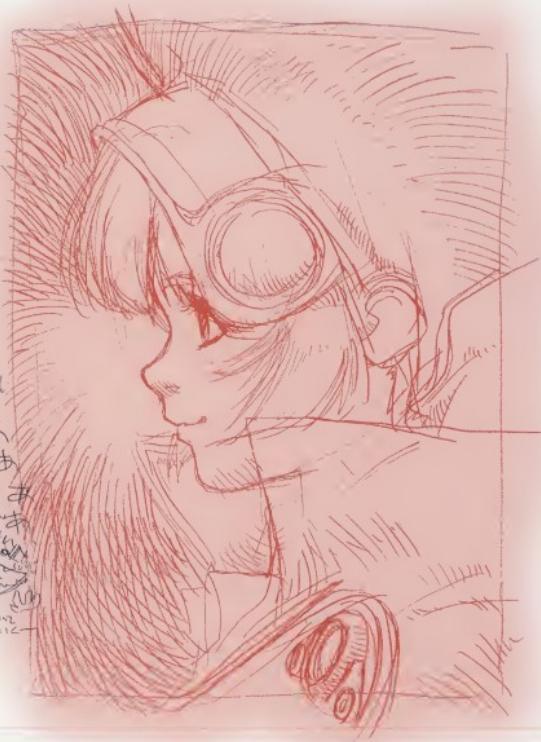




FROM DIRECTOR

表情、服装のベースは内藤スタッフによるもの。ニサンの教母の割にはラフな格好過ぎるという指摘をされることが間違っているのですが、これ彼女の私服です。ですから公務として衆人の前に出る際の衣装というものは別にあります。が、それはまた別の機会にでも。ラブにあちバズーカやハルマーマーはマルーンがまだPCであった頃の名残です（田中案）。





FROM DIRECTOR

田中くんのもっとも苦手とする美形の代名詞のようなキャラです。できるが故にデザインは相当苦労したようですね。顔の輪はカレルレンのモチーフとなったもの（特にソフィアと出会う前の荒れていた頃の性格）が西遊記の齊天大聖だからです。ニサン僧兵長衣装の基デザインは内部スタッフによるものです。



Karellen

Ramsus



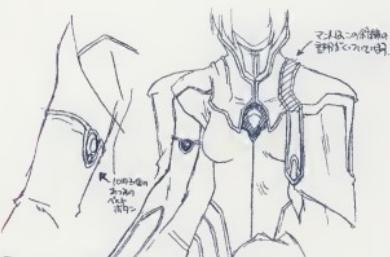
FROM DIRECTOR

智得、基特という言葉が似合う美形キャラだが、実は負け犬でマザコン。折角格好良い衣装を着ているにもかかわらず、劇中ではいいとこなし—— というのがラムサスをデザインする上の指定でした(笑)。そのラムサスの服装が全てのソラリス人の服装の基となっています。それでは、長らく腰となっていた下半身のデザイン画をどうぞ。決して黒パンツではありません(笑)。





Myyah



FROM DIRECTOR

エリィのロングヘアに対してミアンはショートでお願いしました。彼女、エリィとの遺伝的な繋がりは全くないのですが、「ミアンとして覚醒した者」として、若干ながらエリィ（26歳時）の面影が感じられるように田中くんにお願いしました。衣装はエリィのグレードアップ版という指定です。タイトスカートなのは大人の女の演出。エンディングのエリィが着ている服もこれと同様のもの（緑取りのグリーンが青になっている）です。外套を取った前のデザインが好きです。

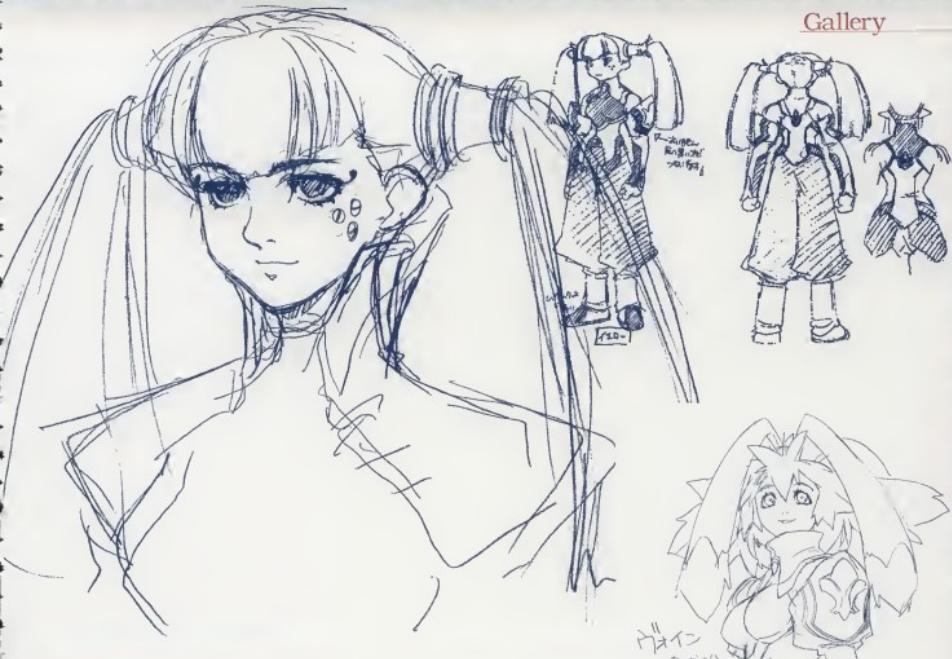




Dominia /Cherubina

FROM DIRECTOR

彼女達、ラフ柄は沢山あるのですが、決定柄というものが存在しないのです。特に下半身の服装。一応上半身は共通バーツ（ドミニアは両バーツを外している）で、アンダーパーツ（ドミニアはロングブーツ。ケルビナはスカート。トロネはズボン。セラフィーはショーツ）を交換することによってバリエーションを持たせてあります。ドミニアは気丈女性キャラの類型として発注しました。ケルビナはどちらかというと男の子へのサービスキャラです。

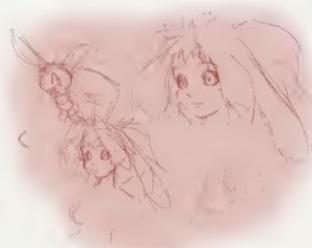


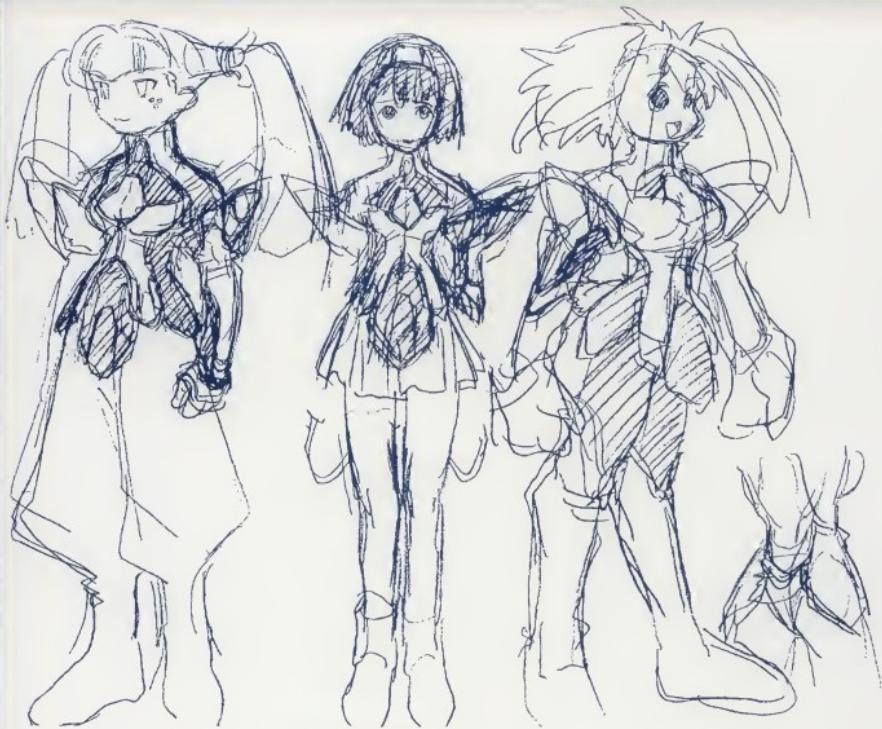
ENTS

Throne /Seraphita.

FROM DIRECTOR

トロネはサイボーグということ以外特に指定はしなかったのですが、出来上がってきたものを見で即決しました。あの顔は漫才コビにびったりです（トロネのほっぷたにあるものはねじです）。ロボコップのねじ“キュッキュ”が好きなもので。セラフィーは、「亜人で——」という指定書を見た「ウサギ好きの田中くん」がノリノリ（恩ノリカ）で描いたキャラです。





Elements



Emperor Cain.

FROM DIRECTOR

金色骸骨という指定でしたが、指定してから黄金バットと同じことに気づきました（笑）。仮面の下の素顔は——多分ラムサス風の美形でしあう（ラムサス自身はソラリス人カーランとの融合体なので、カインのコピーではあっても厳密には同じ容姿をしていないのです）。



Captain of Tams

FROM DIRECTOR

セイウチです。





Jesse

FROM DIRECTOR.

ジェシーはほぼ100%内部デザインの物を、田中くんがリファインしたものです。西部開拓時代風の格好はビリーと同じ理由による物。



Prim

FROM DIRECTOR.

服装は内部デザイン。表情を田中くんが担当しています。



Graf

準備稿



FROM DIRECTOR

ダースベーダーみたいに—— という見注で
した。仮面のデザインに関しては、当時かなり
悩んでいたように記憶しています。その仮面、
衣装ともかなり複雑なラインで構成されている
のですが、それを絶妙なバランスで描いてある
のは見事という他ありません。しかし、イドに
しろ、このグラーフにしろ、本当に作画泣かせ
のキャラですね(笑)。

Id



FROM DIRECTOR —

フェイとはかなり顔立ちが違うのですが、それでも同一人物と判断るのは流石です。初期稿はかなり怖い感じでしたが、後の展開も考え、田中くんに美しい顔立ちに変えてもらいました。衣装ですが、当時田中くんはアメトイに基っており、その影響が見え隠れしているように感じられます。フェイがガイドに変わる際、どうやってこの衣装を着るのかは僕にも判りません。

Gallery



準備稿



決定稿



FROM DIRECTOR -

これも特に指定はしなかったのですが、格闘映画好きの田中くんのおかげで結構剽悍なお父さんになりました。これならば強そうですね。ムービー中のカーンが坂○さんに似ていると思うのは気のせい。

Karn





Wiseman

FROM DIRECTOR

作品中居指のカワイイキャラ。開発中はイルカと呼ばれていました。デザインベースを内部でやり、それ以降の作業を田中くんが担当しました。

Kalen

FROM DIRECTOR

フェイの母という以外、特に指定はしなかったですね。優しい顔と怖い顔は目を替えただけです(笑)。僕はムービー中の表情が好きですね。



Executioner

FROM DIRECTOR

ミアンの守護天使姿の姿です。デザインは内部スタッフによるものです。フェイス原画は田中くんです。

Dan

Timothy



Midori



Yui



Aruru

FROM DIRECTOR

ラハン村の人々はダン以外、出てすぐ死ぬキャラ達だったので、僕からの指定は特にございません。そのダンですが、デコは少々広すぎたように思います。

アルルについてエピソードを一つ。アルルはラハンのイベント担当者が設定したキャラで、ラハン崩壊後、婚約者（ティモシー）が死んだのをいいことに、ノコノコフェイの後をついてまわるという展開が考えられていました。そのような女に、二人（フェイ＆エリィ）の恋路を邪魔されちゃかなわんということで、他の村民共々、早々にラハンで死んでもらいました。合掌。

Peoples



FROM DIRECTOR

デザインベースは内部。フィニッシュをそえた氏（絆作：アニメーターで、主にサブキャラのデザイナー）が担当しています。ハマーの外見、性格のモデルとなったのはスクウェア社員、フロントミッショントームの浜坂くん。ハマーとリコの関係は、彼とFFのキャラデザイナー、野村くんとの関係が参考になっていたいいます。浜坂くん曰く「ちっちゃう！」だそうです。

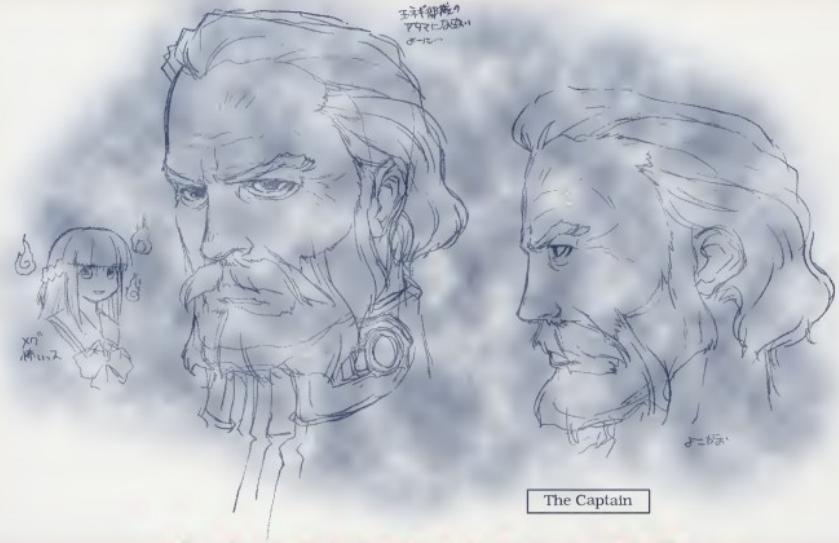
Hammer

Big Joe

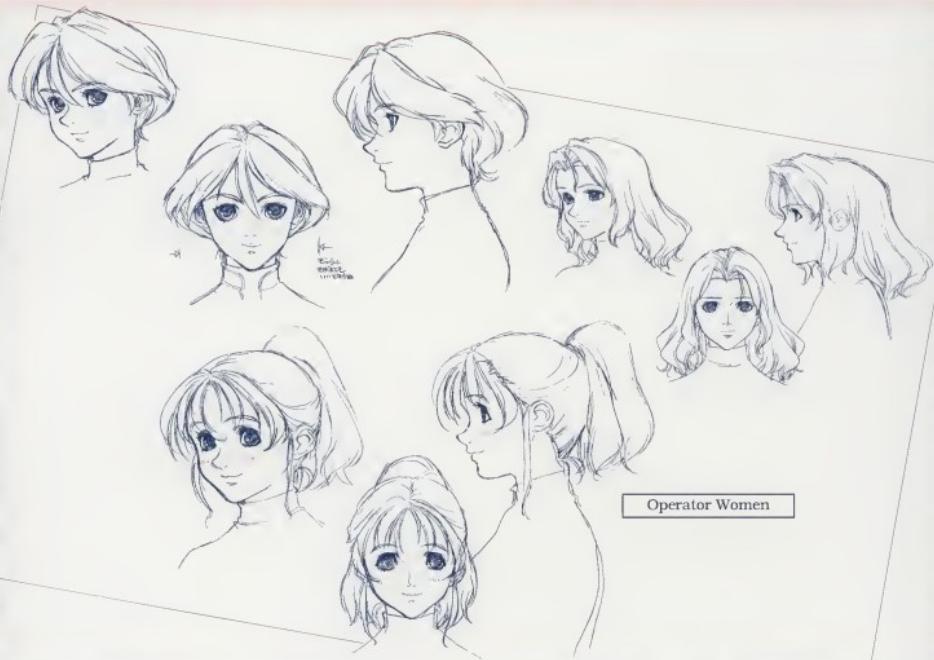
FROM DIRECTOR

ギャグキャラです。田中くんの落書きの中にあった絵があまりにも素敵過ぎたのでNPCとして登場してもらうことにしました。故に彼のプロフィールも滅茶苦茶です。信用しないで下さい(笑)。





CHARACTERS FROM



船長の奥さん

Wife of the Captain

見た目だが
若い?

。船長の娘



Daughter of the Captain

OPENING MOVIE

一般の人々

→ A

生き別れの娘子
。母

。お供。(男)

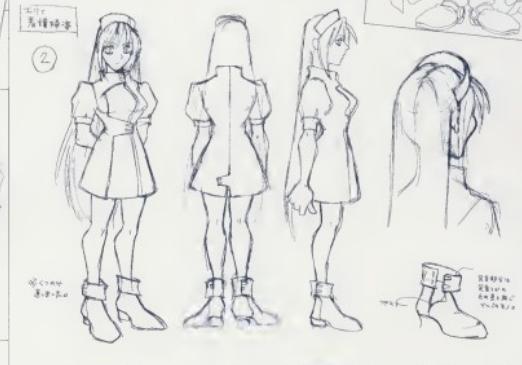


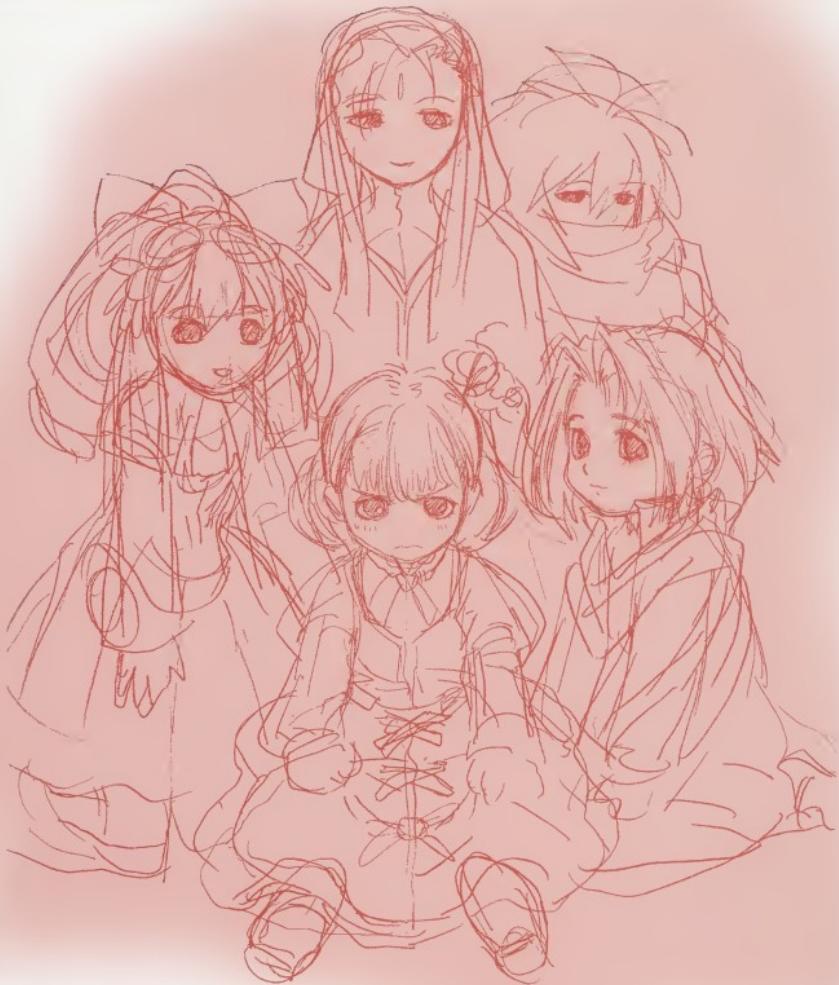
Others

FROM DIRECTOR

作中では名前が出る機会はありませんでしたが、艦長には「シゲヨシ・イノウエ造兵特務大佐」という名前があります。
ところでメグって…何?

exc.



*FROM DIRECTOR*

キャラクターを見出すにあたってメインキャラクターデザイナーの田中くんにまず伝えたのは「従来の絵のイメージを壊して欲しい」ということでした。解かりやすくいと「リアリティー（存在感）の追求」。ご存じの通り、田中くんはライトファンタジー系イラストレーターとして活躍していた人。リアルというよりはカワイイ感じの作品を売ってきた人です。

この注文は明らかにそれまで彼が手掛けてきた作品とは別ベクトルのものでした。作家の方の中には、ご自分のイメージを大事にされている方もおられるようで、えてしてこの類の注文には蒂根を寄せる方が多いのですが、果たして田中くんはこれを快諾。精力的に新しい絵柄の確立を目指してくれました。結果、それは成功したと感じています。

From 田中久仁彦

ここから先は、キャラクターデザインの田中さんによる落書き集。設定画のすみにチョコっと描いてあるものやFAX送信表に描いてあるものなどなど、普段は絶対お目にかかれないとレアなイラストを集めてみました。

出会い 緑の森の少女。

▶黒月の夜のおける、フュードエリックの出会いをパロした絵画(?)。思ひつかせぬ別れなストーリー。画面が素敵で、なんだか物語ばタイトルっぽいし、ちゃんと手に入つるサイドなど、ある意味ガールズ♪。



◀左の2つは、覚醒時のイメージイラスト。…ドライブの効果とはいえ、スゴすぎたのが未使用の原因でしょうか。エリィの目つきが飛びすぎて怖いでしす。シタンも相当イッちゃってますか、そもそもこの人覚醒しなかったような…。



▲マルーはその晩生人の一人だった頃、バスーカ
などの火鍋屋に持つてフルフルな手のまま走り
こぼれたり。ギリギリアーマーンでは絶対走ら
ない。田中ひろはマルーがおまじないでいたのが
マルーのイヤハヤがまかに運んでいたから。



▲▲このページ右上のマルーは、他にも数点描かれています。かなりイ
イ感じに仕上がってるので、実は田中さんはこういうノリも大好
きなんではないでしょうか。テロップも見逃
せません。



▲HBの鉛筆の芯になぞねたんが形にも似
合っている。筆記用鉛筆で書くといつもわ
けないので、一矢毛毛細い字で記録を取る。
また、シラボウチの耳から出る人の线条
との点と繋がるんだな。



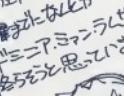
FAX送信表

デザイン作業もたけなわの頃、田中さんは連日スクウェアに詰めて作業をしていたとか。もっともスクウェアにも様々な部署がありますので、デザインのやりとりはFAXを中心に行われていました。その際に使われたFAX送信票を紹介します。



2月22日 附帶第3部
セイナスの手元
本邦-9.292c 優良(種)E
送山野洋 H.C.



朝の5:00までがねばつ
のじが...スマセンー¹
木曜日も登校することに
乗るよ。
品6:00~7:00CSには
スマセンにこむと思ひます。
金曜日はなむけ
ドニニアミンラウケエ
絶えうと思ひます。

かわいいね。
にこむね。
あむけ
フフ!



たゞ今 A9:05 ごろ…
すいませんが先に帰宅します

九の出社(?)で、ジョンラムセスミアン
は、できとうど。
をひげばひは



スクエア・渡辺旗

オペレータの3人のうち、2人を
先に送ります。追って残りを
送ります。
残すときはよろしく。





◆なんだかとっても疲れ気味のようです。倫医者にも行けない、修羅場のイラストレーターの悲哀がそこかしこに見られますね。きっとこのFAXを受け取ったスクウェアの方も、似たような境遇だったと思います。この原稿を書いている人間も、そんな感じです。

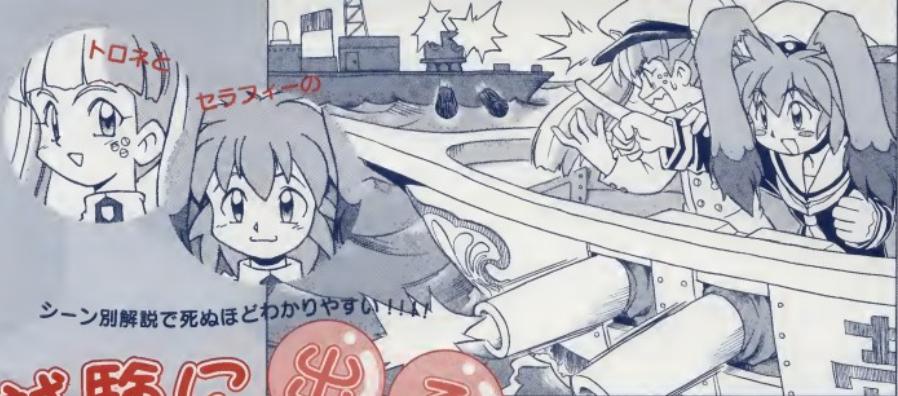


東京オペラシティ



う・さ・ぎ

田中さんは自他共に認める、大のウサギフリーク。そんなわけで、田中さんからのFAXにはしばしばウサギが登場します。中段左のイラストから察するに、ロッピイヤー種の子でしょうか? ウサギは寂しくなると極端にストレスがたまってしまう動物ですので、田中さんも心配だったと思います。



シーン別解説で死ぬほどわかりやすい!!

試験に出る 軍事用語

ユグドラシルの乗務員やラムサス艦のオペレーターって、やたらマニアックな軍事用語を連発してますよね。作中では解説されないこのテの用語を、各シーンのメッセージに合わせて、エレメンツのお2人が熱いトークで解説します。

SCENE 1 潜砂艦、浮上！～ユグドラシル初登場～

ラトリー、A砲砲、アントン、と日坂場、
ヘルタン、ハツチ捕放から方位盤作動まで20秒でいけます！

バルトハンス！

バンス 流砂サウント以外、なーんも聞こえません！怪しい電波もなし！

バルトマルセイユ！

マルセイユ ミロクの大羽の小隊が既にカタハルト下で待機中、浮上後1分で全爆震席でできます

バンス ようし！ バトコンレベル1発令！

——表層打撃戦区、ようそろ！ 砂雷戦区、ようそろ！ 対ギア戦区、ようそろ！ 航法区、隕觸区、ようそろ！

メイソンわ、若！ 但事でござりますか？ い、今の警報は…

シグルド若！ 待ちください！

バンス 全艦砲戦配備！ 浮上航行、排水ホン始動！ 浮上と同時に右舷同行砲砲に入る！

シグルド若！！

メイソンわ、若！！

バルトツリムを右寄りにとれ！ 上は風が強い、あおられるぞ！ ジエリコ！ 鶴をこっちに譲せ！

——互交射撃初陣、A<アントン>B<ベルタン>共に挟み！ 修正傾計算中！

バルト よっしゃあああ！ 第二射から齊射くサルウォーンに切り替え！ 奴の足を止める。ケツを思いっきりひったいてやれ！

みんなあ~~~~~！ 元気だったかなあ！ セ、ら、ふいー、だ、よ！ …えーと、まずはユグドラシルの初浮上シーンだな。ここは海モノ用語のオンパレードだ。

…つっこんでえくれないのね。セラフィー、なんかしないの…。

ページがないんだよ。多くは望まないから、邪魔だけはないよに。

…ぐすん、すん。セラフィーもやるよ。じゃ！！ 方位盤かららっ！

…ちっ、立ち直りの早い奴…昔のフレは、狙いを定める方位盤、距離を測る「測距儀」、それらのデータを解析する「射撃盤」と、3つの装置で射撃指揮を執ってた訳だ。

中でも「ほいばん」は、ほーじゅつちょーなんかのいる、いっちゃんイセキなんだよね！

良い席って…ま、射撃の中枢だな。もっとも劇中では、射撃用の各種センサーの集合体、って、程度の意味だがな。

けっこう、こじつけなんだ…。スタッフの人、人の知らないトコだとすきほうだいだねっ！！

こほん！ 次行くぞ！ 次はバトコ

ンだ。こいつは造詣らしいな。ちなみにバトル・コンディションの略だ。

じょーたいの「ディフェンス・コンディション」のとおもどち？

そ、それと同じ、レベル4が通常警戒だとして、1は即時戦闘状態！



じゃ、「バトコンレベル1」って、す

っこい、やるきだね~~~。

次いくぞ。次はようそろ。漢字で書くと、「宣候」とか「良候」だな。「了解」って意味だ。

沃素溶液？ 激粉で青紫？

お前、ボケる時には漢字でしゃべるのな。普段からそーしてくれよ…。

ようそろ～！ あ、トロネちゃん、**挟み**ってなんて読むのぉ～？

「きょうさ」のことか？ こりゃまた、ベタベタにマニアックな専門用語だな。説明するのやっかいたぞ。

お～めずらし～～～！ トロネちゃんがこまってる、こまってるう！

砲撃ってのは、「試し撃ち（試射）」→「本番（効力射）」っていう順番で行われる。

ふん、ふん。

試射の時は、弾がもったいないから各砲塔から一門ずつ順番に撃ったりして（交互射撃）、まず狙いのすれを観測するわけだ。

…ふ～～～ん…あふう…

で、撃った弾が相手を囲む（挟む）様に落ちた状態が「挟み」。こなれば後はそのデータのまま切てばあたるぞ！ってな状況だな。んで、次は全部の大砲を使う齊射に切り替えて、ガンガンぶちかますわけだ！

…むにゃ、むにゃ、すび～～

寝てんじゃねーやー!! ちょっと難しい話だとこれだ！

SCENE 2 アヴェ奪回作戦 ~ユグドラシル出撃~

シャコ、シャコ、シャコ、シャコ…
ガラガラガラ。
さて、ユグドラ関係からもう少し…
って、本番中に歯あみがくな〜!!
トロネちゃん、ねおきのはみがきは
キホン！ 歯は漱石だよ！ だあ一
いじにしなきゃ！
宝石だ！ 宝石！ それ以前に寝る
のは夜だけにしとけよ！ …いや、
先進めよう。先に。
辛ギにわかんないのはねえ…
**抜ひよ
う音！** どんなオト?? …ばつびよ
う×病…ヴァンダーカム？ ヴァ
ンダーカムの顔面バッテン病のシャ
ッキイイイイイイ！ ってオトか
な？

——若！ 「ハントの使用ゲイン
が急増中！ 王都防衛隊の使
用通信帯です！」

バンス おっと…表層に**抜ひよ
う音** 開始動音、多效確認！ **王
都防衛隊・出港ス**ね、これ！

——キスフレの国境守備隊通信も
傍聴！ 平文です。緊急出動
的是非を本国に向っていま
す！ 国境でうまく騒ぎが起
こせた様様！

バルト よし！ 状況を開始する！
内火艇 傷癒！ 我々が上陸し
たら船を離せ！

ひょーきの音ってなんだ〜〜〜!!
「拔錨」って書くんだ！ 锚の音だ
よ！ い・か・り！ 锚を上げる時
の音！ これに機関始動音が加わっ
て、艦隊の出港がわかったわけだ。
ハイ、次！ さくさく行くぞ！ 次
は状況を開始するって言い回しなだ。
へんだよねへんだよね、そのいいま
わわ。セラフィー、ユーゲントで國
語とくいたんだから、みのがさ
ないぞ〜〜！

軍隊では、作戦でも訓練でも何でも、
とにかく計画された行動は全部「状
況」ってゆんだよ。だから「開始」
とか「終了」できるもんなんだよ。
「状況」って言葉は「CONDITION」

の直訳が元だから、こんな言い回し
にならんじゃねーかなあ。…時に、
おまえ、ホントに国語得意だったの
か？

うん！ でも、いつもはめんどくさ
いから国語脳、つかわないのさっ。
にんげん、ドウグをもってるか？
と、それをつかうか？ 是別モンダ
イなんだよ！

ああ、そーかい。それじゃ、最後は
内火艇を解説しておこーかな。こい
つはエンジン（内燃機関）を持つ小
型船のことだ。手こぎのボートに対
して使う言葉だな。もっとも、ユグ
ドラシルの中に手こぎのボートがあ
ったかどうかが知らんけど。

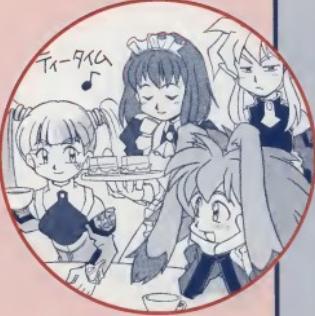


BREAK TIME

お疲れさまです、トロネさん、
セラフィータさん。
あ、ケルピーちゃん、ドミニャち
ゃん！ どう、この解説ぶり！
お前なんにも説明してねーじゃね
ーかよ！
セラフィーもがんばってるもん。
でもトロネちゃん、やっぱリスゴ
い！ ボリクロロトルエン牛脳
トーサイさいほぐだもんねっ！
ボジトロン光子脳だっ！ …って、
ナノリアクター室でも言ったろ！
あらあら。セラフィータさんは、
相変わらず記憶の保持能力がイン
タラブされているようね。…で
トロネさん、どこが笑うところ？

…笑いドコを説明させんよ…ボ
ジトロン光子脳ってのは…ベリー
ローダンの3巻あたりを読んでく
れ！ …で、ボリクロロうんぬん
ってのはボリが重合、クロロが塩
素化合物、トルエンが炭化水素の
一種だよ。

でもその3つって、分子式が成立
しないんじゃない？
はう…だから、そこが笑うトコロ
なんだよ…。
子牛脳って、狂○病でウワサにな
ったアレだよね♪ 時事ネタは風
化するのが早いんだぞお〜！
瞬間瞬間だけ生きてるスタッフ
が書いたところだからなあ…。



SCENE 3 キファインゼルの抵抗 ~ヴァンダーカムVSユグドラシル~

——ベクタ3-3-6より、ヴァンパイア
アー！ 2群、計7~8機、距離
2000！

各艦へ適達！ 兵器使用自由、
回避運動開始！ 但し、相互
支援のできる陣形を崩すな！

了解。旗艦より全艦へオールウェ

ポンスフリー、レツ・ダンス！

全速射装態、作戦開始！

空中機雷散布開始、投射パターン、
MK.3！

CAPには、何機あがってる？

ヴァンダーカム まだ待て、航空参謀＜コクサ＞。
通信兵！ 命令を変更する。フォ
ン・ヒッパーに連絡。第二駆逐戦
隊を率いて、敵ギアの後方へ回り
込め。艦隊の機雷をあけて、キフ
ァインゼルの生産拠点へ敵ギアを
誘い込む

コクサは？ む、無茶です！ 動きの早
いギアを旗艦の主砲で捉えられる
訳が…。

ヴァンダーカム 射撃指揮所！ 路線長くホチ！
三式弾を用意しておけ それと、
主砲発射に備えてキファインゼル
の甲板機銃脛を待遇させておけ！
カントンボーの主砲で光にまで分解
してくれるか…

コクサ 提督！ 対アーヴ戦で機銃員を下が
らせてなんとします！

ヴァンダーカム 穏々しいぞ、航空参謀くコク
サ！ 震轟な街見をわざわざ
すまんが、司令官は私だ！ 貴官
ではない！ 大体、40セムほつ
ちのメルルやボルフォースのマメ
鉄砲が何の後に立つ？ 謙譲はお
しませう！ 種長！ 速度を上げ過
ぎるな！ 戰を纏き去りにしては
話にならんからな。

コクサ そんな事態のことには絶対、
なりませんよ…

このシーンは、タイカンキヨホウ好
きのヴァンちゃんのキヨミズのブタ
イは、物体Xだね。

もはや元ネタがなんなんだかも知
くなってきたな～。でもなんか、
慣れてきたぞ。田丸の巨峰がブル
ブルしてのを肌で感じるのが好
き？ 大艦巨砲主義ならぬ、体感巨
峰好き、なんちて。

…トロネちゃん…。うん、頭の不自
由なときは無理しないでゆっくり休
んでいいよ。セラフィーがひとり
ですめておくよ！ まずはベクタ
3-3-6からね。

なんだ！ その衰れみの表情は！
腹立つなあ…。「ベクタ」ってのは
「ベクトル」の發音の方が一般的だ
な。この場合は方位を指すのに使っ
てる。方位は0~360度を表されるか
ら、「3-3-6」ってのは、ほぼ真北
の方向だ。んで、次のヴァンパイ
ヤーってのは、昔の米海軍のスラン
グで、敵攻撃機を指した言葉だ。劇
中だと「脅威度の大きい未確認ギア」
って程度の意味だよ。

なるなる～。じゃ、ツキのオールウ
エポンス・フリー、レツ・ダン
ス！ ってのは、怖い敵が出てきてど
うしようもないから、とりあえずお
どっしゃえっ！ ってコトだねっ！

ちゅう、ちゅう。オールウェポン
ス・フリーってのは後から出で
る「統制射撃」と対になる言葉で、
「各部署、各個に撃て」って意味だ
な。で、空からの攻撃を逃げ回る魔
つつのは、上から見ると踊ってる
よーに見えるらしくて、「各艦、各
個に回避」って命令を「レツ・ダ
ンス！」と言い回したらしい。日本
でも回避運動のコトを「盆踊り」と
か言ってたらしーぞ。まあ、これは

直前の「兵装使用自由、回避運動開
始！」って台詞と同じ意味だ。

ついでにボケられる前に説明して
おくとだな、CAPは「combat air
patrol」の略で、直訳すると戦闘空
中哨戒。よーするに直衛、または直
衛機って意味の米軍用語だよ。

お～～！ イッキにいったでしゃね
～～。トロネちゃんすごいでしゃ
う！ ツギのコクサとかホチも窮屈
でしゃかあ？

…なんか、キャラ変わってないか？
こっちは日本海軍の略語だな。それ
ぞれ「航空参謀」、「宿衛長」のこと
だ。こりゃ、まんまだな。

…ってコトはあ…、「水雷長」は…
スッチャー？

………。

ははしちゃった？ てへ♥ ツギは

三式弾だよ。

サクサク進むよーな。三式弾は榴散
弾の一種で、対空用だ。撃つとタイ
マー仕掛けで一定距離飛んで、でっ
かい火炎みたいに内蔵した爆薬弾子
を広範囲にばらまくんだな。旧海軍
の秘密兵器だったんだぞ。劇中では
もっと広義に、「キファインゼルの
主砲用の対ギア特殊弾」、ってな
感じで使われてる。

それでそれで、なんで甲板機銃員を
逃がしたの？ なんでそれが失敗な
の？

はいはい、順頃順頃。大口怪砲って
のは、発射の際にものすごい衝撃波
と爆風を発するんだ。戦艦くらいに
なると、甲板にボルト締めてした機
銃が引きちぎられたり、積んでた内
火艇が吹っ飛んだ事もあったらしい。
これだけの衝撃だと、近くに人
がいたらとたまりもないだろ？

で、甲板機銃員を退避させるのを
コクサが止めたのは、役に立たない
主砲を撃つために、対ギア戦で主役
になる機銃員を下げてどーする、って
コトだ。実は旧海軍でも、こーゆー事が結構あったらしい。三式弾
を撃つために機銃員を下がらせて、
そのタイムロスで十分な機銃弾薬が
萎れなかつ…って感じで。

ふ～～～ん…でもさ、まさか、結
局主砲を使わなくてもキファインゼ
ルは沈んでたよね！

身も蓋もねーなー、それ言うと。
あ、ちなみにメルルやボルフォース
は実在の銃器メーカー「オットー・
メララ」と「ボフォース」のもじり
だな。



SCENE 4 ラムサス艦を討て！～ユグドラシル出撃VSラムサス艦～

(ユグドラシル側)

バルト あそこには、マルー達が残ってるんだ！ 戻る！ 絶対に戻る！ そうた、フェイ連はどうした？ 無事か？ 無事なら一緒に。

パンス と、突入のト送を受信して以来、なんにも…

バルト ちくしょう！ なんてこった！

メイソン 若…

バルト 後ろ…？ ケツから何が来る！ ジエリコ！ 船をこっち…いや、そのままいい。急いで、どっちかにされ…！！！

シグルド 若…？

パンス 後方300！ 発射管開放！ 潜砂艦！ 大きい！ 速度60！ 相対進路0-0-0！ バッフルズに隠れてやがった！

シグルド カルか！

パンス 高速推進音、敵艦より分離！ 忍らぐ魚雷！ 数2！ 速度87！ 続いて魚雷ヨリソナーチェンジで航行確認！ アクティブホーミングに移行！

バルト 戦闘配備！ マスカーティン！ ノイズメーカー用意！ 全艦戦闘配備よし！

マスカーティン！ ノイズメーカー2、4番管…スタンバイ！

バルト ノイズメーカー射出！ 機関停止準備！ 船…今だ！ 思いつきり対応にきれ！ 機関停止！ 衝突警報！ 機関停止！ 衝突警報！

パンス 魚雷…！ なおも追尾中！ だめだ！ 命中まであと、3…！！

(ラムサス艦側)

艦体破壊音を確認。続い… 急速ブロー音、敵艦、急速浮上中の様様。

敵艦周辺の流化電磁減少中。敵艦秒間飛動60%ほど低下… とうやら、主機関と粉粒化動翼<エフェクト・フィン>に機能障害が発生した模様。

ラムサス 動翼が死ねば、埋まりっぱなしで動きがとれない。浮上は賢明な選択だ。妙雲長、敵艦の戦闘力だけ上手く奪つてくれた見事だ。



ト送ってさ、「と、ととと、ととと突入！」っていうドモリ？



突入ってトコだけ正解。ト送ってのは「突入」を意味するモールス信号の「ト」を連打することなんだ。ちなみに有名な「トラトラトラ」は「トラ送」って言う。どっちも旧海軍の使った符丁だな。



モールスシンゴウとか使ってるんだあ。けっこうレトロなんだね。



バルトの趣味だろ、ありや。



ソギはバッフルズだね。なんで、か



くれられるの？ 通常、潜水艦は、どんなに高性能なソナーでも自分のスクリーでかき回した水域の状況が正確にはわかんないんだよ。そういう潜水艦に絶対できる死角のコトを「baffles」つまり不可解なモノ、っていうの。ユグドラも潜水艦と似たようなもんだから、自分の真後ろは砂がかき回されて、やっぱりバッフルズになるんだ。



アクティブホーミングってのは？



敵を追尾する時に、自ら電波や音なんかを発して、その反射波から追尾データをアクティブ（積極的）に取るホーミングだよ。追尾性能は高いけど、自分の位置もバレバレになるんで探知・迎撃もされやすい。バッシュ（消極的）のホーミングっていうのもあって、これは相手の出す音や電波だけを新規に追尾データを得る。見つかりにくい代わりに、データの信頼性は低くなる。と。



おソギ、マスカーティン！ マスカーティンは目くらましたよ。相手のソナーを錯乱させるために、細かい泡で音波を乱したり吸収させる装置のことだ。ノイズメーカーも似たようなモノで、こっちは艦と同じ音を出す装置を魚雷とかに積んで発射、オトリにするわけだ。エンジン止めれば、相手はオトリの方に反応しちまう、と。「デコイ」ともいうな。



このユグドラ対ラムサス艦の戦い、お互い軍事用語の連携なんだよな。



うんうん、いかにも「スキな人が作ってます！」ってかんじだよね。



カントクが「レッド・オクトーバーを邀え！」や「クリムゾン・タイド」みたいのをやりたかったらしーぞ。このイベントの担当スタッフもそのへんが大好きなんだから、好きな人には垂涎の展開やってヤツだ。



でも、なにいってるか、ゼ～んぜんわかんないって人もいるわけだよね。だからこのコーナーではばっちり説明しちゃわなきゃっ！



そゆこと。でも、ここではそんなに説明する単語はないんだよな。しいて言うなら急速ブローか。



女の子って髪を乾かすのに時間がかかるのね。んで「待ち合わせにおくれちゃう。急遽でブローしなくなっちゃう」ってやつ？



そんなやつでにいるんじゃ…。でも空気を吹き付けるのは同じだな。要するにこの場合、潜水艦がメインタンクに文字通り空気を吹き付けて（ブローして）、排水する事だな。メインタンクが空気で満たされれば浮力が付いて浮かび上がるわけだ。

SCENE 4 つづき

(ユグドラシル側2)

バルトすっかり困まれちまったか。あや
っさん、修理状況は?

機関長主機と効果装置のオシレータはほ
ぼ無事だが、その周の電路がこ
ひどくやられてる。今、主電路を
捨てて、バイパスを寄せ集めて電
荷を稼いでいるが、全力の7割が出
せりゃ御の事だ。推進器は無傷だ
が、砂が粉砕化出来なきゃ、同じ
事だ。第三戦速がやっと、ってト
コだな。



んじゃ、このシーンはオシレータあ
たりから解説いこうかね。これまた
英語のoscillatorで、直訳して発振
器。劇中のメッセージにあてはめる
と、動画を動かす発振器自体は無事
でも、肝心の電気が来てないってこ
とみたいだな。んで…

ちょっとちょっと、トロネちゃん！
ロネちゃんっ！ ひっどい！
セラフィーがトレイルのスキに
一人ですめちゃってぇ～っ！

お前いくなくても、あんま変わんね
もん。いや、もしろ早い。
ざう～～、い～～～～もん。あ
んまりカッテしてるとラムサス様に
言いつけちゃうもんね~~~~~。
言えば？

うみゅ？ なんんで～～？ なんん
で、そんなへーゼンとしてるのああ
～～？ ヒツヨー以上のへいじょ
ーんっ!!

ラムサス様がそんな事本気にするわ
けなかろーもん。 ふ！ 愛とは信
じることさ!!

トロネちゃんのメモリーって、70年
代…。

ほっとけ！ いーの、アタシは古風
なオンナなんだから。…なんだ！
その白けたよーな、哀れむよーな目
つきは!!!!

…あ、どうだっ！ …もしもし、
ラムサス様ですか？ セラフィー
ですう♥

う、平常心平常心…。

ぶう～、つまんないい～～～。

もう振り回されないぞ～。アタシに
後ろ暗い所はないんだから。

でもさでもさ、トロネちゃん、ちょ
っとドキドキしてたよね！
もういいから、先進むぞ！ スペー
スなくなっちゃうだろーが。えーと、
次の用語は、えーと…

劇中のバイパスは、いっちゃんねば
「予備」の電線の事だね！ ユグ
ドラの機動力をたもつための大変なオ
シレータだから、予備や、普段は別
のことに使ってある電路をあてるて一
度集めれば主電路の代わりになるよ
うな設計になってるんだね！

お～い！

BREAK TIME

相変わらずのギャグ百発、しか
も、吉本系のベタな展開だな。な
かなか微笑ましいぞ。

思いっきり、人ごとみたいに言っ
てるなあ。大変なんだぞ、セラフ
ィタの相手さんは！

おほほ。思いっきり、人ごとです
もの。

…ハッキリ言われるとムカつくな
あ…あ、そういうえばケルビナの方
が適任なんじゃないか？ 一回試
しに代わってみよう。

絶対イヤ。

ユーベント時代からそーゆートコ
あるよな、ケルビナ…。

ね～～ね～～ケルビーちゃん、前
から聞いたかったんだけど、どう
しておめめつむってるの？ セラ
フィー、ケルビーちゃんがおめめ
あけてるトコ、みた～～い！
あ、馬鹿！

お、それ、オレも知りたいぞ！
本当に見えるんだよな？

まあ、どうしましょう？ 本当に
見たい？ …うふふ、では、しょ
うがありませんわね。

げ、カップが割れた！ おわ、壁
にヒビ…天井が落ちてくるっ！
ふふ～ん、もういいよケルビーち
ゅわあ～ん！ ごわいよおー!!



SCENE 5 エルルの悪夢、再び ~ラムサス艦VSヴェルトール・イド~

う～～～、エらい目にあった。
エらいメっていいたら、ラムサス様ってさ、ムカシ、エルルでエラ～い目にあったみたいだね。
あ？ ああ、そうらしいな。だからヴェルトール・イドが出た時、あんなに興奮しておられたんだろう。
ふ～～～ラムサス様、かわいそう…。
ところでシルエットにてるけど、このギア、ヴェルトールとおなじキタイなの？

敵ギア一機の発進を確認。直衛中。敵艦、機関音ゲインアップ。…速度上昇、操舵音確認。変針開始…戦闘開始です。

ミアン 司令官閣下殿？ …ふふふ。
ラムサス…仕方がない。が。各部署待機姿勢解除！ …攻撃再開！ 魔首発射管1～3番、ナムタルミサイル。ホーミングは1、2番ハンズフリークルーズ、3番アンチレーダービームライダー。4～6番、マカフM5砂魚雷。全て有線誘導後ハッシュガホーミング。各機へ、統制射撃を行う。齊射は本艦にならえ。

モーコトだ。ま、乗ってるヤツは違うけどな。…いや、広義じゃ同じとも言えるけど。詳しい書き方は176ページ参照な。さて、それじゃこのシーンの用語解説はどっから行こーか？

んとね、ハンズフリー・クルーズ！ …ハンズが凍っちゃうの？？ コマるな～～シブヤのスノ工房はコスプレに…あ、オカダヤがあるがあ～～～～！！

地方在住者が困るようなボケ飛ばすな！ 大体、東急ハンズが「フリーズ」って、「クルー」の部分はどこ行くだ～～!!

コマかいコト気にしてると、しわ増えるよ。

く！ …平常心、ヘーじょーしん…ハンズフリー・クルーズ、これも劇中用の造語だな。母艦や母艦のイルミネーター(誘導電波照射機)等を使わないで、ミサイル単独の能力でホーミングする「ハンズフリー」に、巡航を意味する「クルーズ」を引っ付けて、くどく表現したかったらしい。

ま、いわゆる「撃ちっ放し」状態の事だな。

ツギのアンチレーダービームライダ

ーっていうのは？

これも「アンチレーダー」と「ビームライダー」を引っ付けた造語だな。「アンチレーダー」ってのは、敵の出したレーダー波を迫ってレーダーそのものを破壊する、パッシヴホーミングの一種だ。

「ビームライダー」はビーム、この場合は指向性の高い電波に、文字通り乗っかっていく誘導方式のことだな。普通は母艦や母機からの誘導電波に乗っていくコトを目指すけど、なんか、無理にでも使いたい年頃だったらしい。

サイゴは、ちょっとマ工にもてできた統制射撃！

前に言った、「オールウェポンズ・フリー」と逆だな。一本化された射撃指揮の下で、複数の火器や艦が射撃を行う事。命中率が上がるし、火力を一点に絞って敵の防御能力を上回らせる「サチュレーション・アタック(飽和攻撃)」もやりやすい。

劇中で、ミサイルや砂魚雷を、色々な誘導方式でたっくさんユグドラシルに発射しようとしてたのも、サチュレーション・アタックの一種なんだよね！

げ、セラフィータが、初めてまともに切り返してきた…。



SCENE 6 星の海を往く船 ~オープニングムービー~

エマージェンシーコール レベル1発令。

オペレーター「オメガ1、再起動しています！」
(以下OP)

OP2 アルハ1構成ゲノム、再構成始めました。

OP3 エクソン隔離確認！

OP1 塙基列コード、8億5000…12億！ 凄ましいスピードです！！

OP2 アルバ1から中央電腦「ラジエル」へアクセス確認！ フェイクネット展開…、回遡！ 緊急防護、遮蔽実行…拒絶されました！

OP1 広範囲にわたってパラダイム汚染爆撃！…艦長！？

艦長 デルトでケーブルを切断しろ！

OP1 了解！ 爆発ボルトを使用します…爆発ボルト、バージ確認！…駄目です！ 効果ありません！

OP2 オメガ1！ 尚も侵攻中！ 止まりません！

OP3 火器管制98%占領！

OP2 自立飛行システム「ファウスト」へ高速言語にて干涉！ 位相空間ロジック書き替えられています！

OP1 エルゴ領域拡大、炉心内に内部平面形成！ 空間転移モードにシフトします！！

OP3 アルハ1から転移座標コード発信を確認！ 座標入力されました。NZ128、EZ061…本屋です！！

艦長 奴め…このまま侵攻するつもりか…

艦長 機関室！ 非常制動プラグを強制注入しろ！！ 機関室！！…グシ！

艦長 以降のオペレーションは民間人、及び全乗組員の脱出シャトルへの避難を優先する。退避完了次第順次露進！ これより本艦を放棄する。…君たちも…退去したまえ…

退避命令が出来ました。本艦は放棄されます。全乗員はすみやかにシャトル搭乗ゲートへ向かって下さい…………

ねえねえ、ぐんじヨコジョーないけどさ、オープニングもむつかしいコトバがいっぱいいるよね。

そーだな。聞き取りにくいセリフもあるし、全文掲載してみよーか。

えー、セラフィー、しらないコトばっかりだよぉ？

おいおい、ちゃんと歴史とか科学のページ読んだか？ 大半の用語は説明してあったるー。

セラフィーがわかるとおもうのか！ アマイぞ！ 大アマだぞ！ えへ…まあいいや。ここでは純粋に、よ

そのコーナーで触れてない専門用語を解説していくからな。

それじゃ、サイシヨはゲノムからいってみよー！！

いや、行くのはオレだけどん…ゲノムってのは、生物の生存に最小限必要な染色体の一組を表す単位のこと。アルバってゆーのは、つまるところ生体系子だからな。アルバの染色体構成が変わっていてっていうのは、オメガ1が再起動したコトで、

アルバ1(エラハイム)がオメガ1(デウス統御モード)に変わっていく、ってコトだよ。

パラダイム汚染ってゆーのは？

「パラダイム」は、コンピュータに当たはめるとOS(基礎ソフト)の事。つまり、パラダイム汚染ってのは、OS自体がハイキングされ変質しつつある絶望の状況のことだな。

うう、なんかワカってくると、すごくコワイの…。爆発ボルトとか、バージとかもコワイの？ 怖いっつか、結構末期的な話だ。

爆発ボルトってのは、火薬を使った

緊急用の強制分離装置の事だ。バージは爆発ボルトなんかを使って、とある部分や部品を外す事。つまりここではハッキングを物理的に防ぐため、回線の一部を破壊する最終手段に出たわけだな。結局、漫食スピーディに追いつければ失敗に終わったみたいだけど…。

はう…なんか終末的～。ジャエルゴ領域や内部地平面もコワいんだ…。いや…これは別に…これはカーブラックホール(回転するブラックホールのモデル)の概念を利用した劇中の空間跳躍航法の用語なんだ。

くーがなんとかって、いわゆる「わ～ぶ」のこと？

まあ、その一種だと思ってくれ。でエルゴ領域ってのは、ブラックホールの回転の影響から粒子が静止出来なくなる領域で、これは「事象の地平面」の外に形成されるんだ。「事象の地平面」ってのは、ブラックホールの超重力で光すら脱けていく領域で、内部地平面ってのはブラックホールの「事象の地平面内」にできる一種の通路みたいなもの。

すび～～もう、食べらないよお…心にゅ、心にゅ…。

速攻で寝やがったな…つまり、オペレーターの言っている「エルゴ領域拡大」ってのは、入口が出来て、広がったって事で、「内部地平面形成」ってのは通過するトンネルが出来たって事。ま、勝手にワープの下準備がされちゃったよって事だ。ちなみに劇中では、ブラックホールを作るわけじゃなくて、似たよーな効果をもたらす跳躍装置の結果を、同じように言い回してるらしいぞ。



SCENE ETC 素朴なギモン、大槻ざらえ！

シーン別の用語解説は、一応こんなカンジで終了。役に立ったかな？
トロネちゃん、セラフィーまだよくわからんないコトはあるよ。
お？ 起きたか？ 寝てれば面倒がないのに…。
ひっど～～い！！ セラフィー、ネたふりしながらネットにアクセスしてギモン点をさがしてたんだよ！
ど～やって？ ど～見ても思いつくり突っ伏してただけだったぞ？
なめんじゃないぞ！ セラフィーはお耳をアンテナにして、宇宙デンバをくくコトができるんだあ！！！
危ねえなあ！ おい！
じゃ、セラフィーが集めたソボクなギモンのフォローいてみよ！

Q1 ソリズ・エリィの実業
ポンボコ風呂ってどんなの？

フェイちゃんがエリィちゃんちのおフロに入った時、言ったたよね。「シタン先生の作ったポンボコ風呂とは比べものにならない」って。

シタンが古い作業用ギアを改造して作った風呂らしいぞ。なんでも泡が出て健康にイイらしい。スレイブジエネレーター搭載で半永久的に泡が出るとか出ないとか…。

変型したりしないの？

するかもな！

うう～～～トロネちゃんのうそつき。

Q2 ソイレントシステム・生体危機警戒
「己が人の命を断ち～」って何のこと？

次は……フェイとエリィに人肉を喰わせたシタンが、「己が人の命を断ち、その肉齋くししむら」を食ひなぞする者はかくそある……か？」つぶやいたヤツか。

これ、ナニ語？

日本語だよ。このセリフは宇治拾遺物語の一九、「東人くあずまびとく、生贊を止むる事」だな。

ゼンゼンわかんないんだけど、どういうイミ～～～？

元になった話は、簡単に言えば犬の力を借りて猿神を退治する話なんだよな。んで、なんいきなり猿神の話が出るかっこーと、ソイレントシステムの管理者だったカレルレンを、道教の惡靈退治の神、齊天大聖（孫悟空）に見立ててらしい。

パロディの、さらにパロディ？ なんだかむつかしーの。

ふ～～っしゃけて言うと、フェイ(=犬)の力を借りて、カレルレン(=猿神)を討とうとする自分を、古典になぞらえてるワケだな。

なんてカレルレンが、そんごくーなの？ おデコにわっかがあるから？ うん、実はまだ他に元ネタがあつて、複雑に絡み合ってるらしい…。

きっとディスク2でアキラかになるハズだったんだね！

待て待て待て！ そのネタはヤバすぎるぞいくらなんでも！！ …この話はひとまずここまで、カレルレンのモデルが齊天大聖、っていうのは部下の名前からもわかるよ～になってるの知ってたか？ ケンレン(捲簾)、テンボウ(天道)ってゆーのは、西遊記で言うところの沙悟淨と猪八戒の事なんだ。

でもディスク2では……

頼むから蒸し返すなよお！

あ、涙目。

Q3 ニサン・夜戦作戦室裏
「兵は速達を責ぶ」ってどんな意味？

これもシタンのセリフだな。まったくアイツは格言が好きなヤツだよ。これはなんとなくわかるな～～～。アシの早いへータさんがジュウヨウだつてコトだよね。

ちっちっ。ちょっと違うかな。「兵」っていうのは中国語で「用兵」とか「戦争」と同意語なんだ。軍を動かす時はとっとと動かした方がいい

い、と考えた方が近いぞ。
あんまりかわんない。

そ～やーなって。ちなみにこの言葉、出典元は「孫子」なんだけど、ホントは「兵は拙速を責ぶ」っていうんだ。原文は「兵間拙速、未勝巧之久也」、読み下しは「兵は拙速を聞くも、いまだ巧の久しきを語くみ～ざるなり」。よ～するに「戦争は多少手際が悪くても、決着が早い方がいい。うまい手があつても、それが続くとは限らない」ってのが本来の意味だよ。シタンは、わかりやすい言葉に置き換えてるけどな。

ヘタでもハヤい方がいい、っていうとみんなヤサグレちゃうから、やっぱやがイイっていったのかもしれないね。あ、シタン先生のコトバにもういっこ心つかしーのがあった！

「萬兵よく敵を制す」ってヤツ。これもアヴェ寄進作戦の打ち合わせの時に出てきた言葉だな。寡兵っていうのは少人数って意味で、少人数の方が統制がとりやすく、細かいところまで配慮が行き渡るから、場合によってはいいってコトだ。

ヒトがスクない方がつよいの？

いや、そりゃ違うよ。戦争なんて数が多い方が強くて当然なんだから。ただ、こういった隔密行動の時とか、亂戦の時は少人数の方が「便利なコトもある」って話さ。

なんかもトロネちゃん、どんどんシタン先生みたいになってきたね。
ほっつけ！ …セラフィータもちょっとは勉強になっただろ？ ジャン語解説、これにて終了！

Main Staff of Xenogears

開発陣からゼノギアスを愛してくれた皆さまへ

高橋 哲哉

監督、脚本、演出

Tetsuya Takahashi



世界観の構築をはじめ、作品のはばすべてのディレクションに携わった総監修。田中さんのキャラクターバイブル、石垣さんへのギアデザイン発注なども担当している。そんな両筋から、この設定資料集の制作にあたり、P236からの設定画ギャラリーにある「FROM DIRECTOR」のコメントを寄せただいた。

ゼノギアスを作り始めてから二年と少し（どこぞでは開発期間三年以上などと噂されていますが、そりゃ只の噂です）。思えば遠くへ来たものだ——と、一人感涙に浸ってみたりするものの、冷静になって実際に立ち返ってみれば、実はまだ全体の三分の一も来ていないというこの事実。向こう何年分かの自分自身の抱える仕事というものを考えると、クラクラさせてまことに今日の道です（笑）。

そのゼノギアスも飛躍から半年程。現在見返すと、無走入した目も当られないのでようなく少しづかしい스타크、科白の数々。

そんな訳で、この本はそういう部分にも若干の修正がなされています。当然「何だコレ、ゲームと違うじゃないか」とお怒りの方も居られるでしょうが、ここは一つ、何卒ご容赦の程を（笑）。

その分、ゲームでは完全には説明できなかった様々なイベントに含まれている裏裏や用語、及び、殆ど露出のなかった、よしんばれていたとしても真の片鱗や文字の裏にらうどどかと隠蔽されていただけという「不満」の設定画の数々の開示、十二分お約りが出来る内容であると判断してしまいましょう。

また、ゼノギアスという作品に触れててさり、気がなっていましたがユーザーの皆様の細やかなサービスとして（本編中では各自とご迷惑おかけしましたから）、ほんの少しだけ、劇中の時間軸では読られてないエピソードについても言及しておきます。勘の読み方ならぬ、これらが何を意味する物なのか、何となくお分かりかと思います（笑）。

その本でゼノギアスという作品世界を堪能して下さい。

そして、月並みではありますが、これからも永く見守ってやって下さいませ。

——1998.8/12 自宅にて、スヌーカーマンショ一を聴きながら

CHARACTER DESIGN

田中 久仁彦

名前

担当セクション

NAME

●開発時の思い出

●ユーザーへ一言

種子島 貴

イベントプランナー、設定・考証

Takashi Tsurushima

●とにかく、ハード面（技術面）、ソフト面（コンセプト等）、本人（！）等々、「初めて」が多かったんで、てんやわんやだったって印象です。

●なんか、反応見てると、ホントに皆さん、よく勉強されてるよー……嬉しいけど、苦しいですねえ。

……元ネタがわからても、内緒だよ。



Profile

フリーのイラストレーター。ゼノギアスではメインキャラクターのデザインを担当。これまでの主な作品にOVA「KEY」のキャラクターデザイン、MOVIE「Cに連れてされた」（フレム＆イーリー）（コミック）、同作のOVA版キャラクターデザインなどがある。この本の表紙は、書き下ろしていただいたもの。

ダはおなか。マルーはおむすび、ビッグジョーはアゴ、リコモアゴ。ゼファーは安〇裕美。シアンの眼鏡はス〇ーブッグ。そして、ラムサスの腹はガ〇ダムF91の腹から。本当にです。…本当にです。

●最後に。これを読んでくれているあなただけに、未公開の書籍をかじり切るのを教える裏技をこっそり教えちやいます。エメラが仲間にになった後、ソラリスに行かない限り地上を自由に移動できる時があります。その時にエメラドを連れ添ってアブエの西サイドにあるレストランに行き、向かの料理を注文してみましょう。すると…？（でもこれを見て喜んでたら、赤いシグナル非常のサイン。ヤバイです）



●キャラクターデザインをした時の、コンセプトを少し公表してみたいと思います。

始めは主人公フェイからいってみましょう。主人公（ヒーロー）といえばやはり直接的なアーツスタイル。見る者に「ああ、普通と違うな」と思わせなければいけません。という訳で、フェイはあのようやく「普通と違う」変貌になりました。いろいろな経験で効果は出たようです。ヒロイン、エリィのコンセプトは超ロングヘア、膝まで届く長髪、というのをやってみたかったもの。バルトの服装は「こんなジャンパーあったらしいな」という所から。マリアのゴーグルはスイス軍のゴーグルを見て。セラフィータは家のうさぎ。エメラ

本根 康之

美術監督

Yasuyuki Honjo



●まさに地獄でした。今回のマップは微暗な陰影や、光の現象を出してやさしくてあえて光源処理をつかわずに、全てテクスチャーに墨で描きました。こうなるとまとめて絵柄の描き難いところが出てきました。何とかのスタッフで作業するわけですが、何回ものマップをどうやって絵を合わせてもらうのか? 光や暗の現象の扱いの事など。結局、マップのイメージボードを使ったり、取り込み画像や、市販の素材集を使用しないで何とかなったような気がします。そして何より大変なのが、その膨大な作業量です。これはもうどうしようもありません。この作業がどんなに大変なのは業界の人なら分かるのかな? 完成できたのが今でも不思議です。

●あああ、マップを弄通りしないで。

新井 考

美術設定デザイン・マップデザイン

Ken Arai



●よく泊りました。机の下で寝れない夜もありました。いつ終わるのかわからない辛く険しい無限の作業。でも自分の描いた絵が、自分で作ったマップが、モーリングされテクスチャーが塗られ、キャラが描かれてイベントが組まれ、少しづつ少しづつ形としての形になってゆく…つらいけれど苦しいけれどそこには味わえた所にしかわからない充実感がありました。何も無用画面に新しい物を生み出す…これまでまるでお産です。人の入って大変ですね。ちなみに僕は男ですけど。

●特に無いです。遊んでくれた人が少しでも面白かったと思ってくれれば幸いです。

小倉 良則

メカデザイナー

Yoshiaki Ogura



●メカデザイナーで苦労した事と言えばやはり変形物のメカ力です。「ここで引っ込んであっちを回転させると…」つじつま合はねるから「ここを少し大きくて…」と言う具合に、あっちをたてればこっちをたたず、こっちをたてばあちらがと、バトルの答えを解くような感じで試行錯誤の連続でした。

しかし最終結果、あまり違わない変形物が出来たのが良かったと思思います。

●このが、大勢のスタッフにより作り出されたゼノギアスの世界を楽しむ手助けになれば幸いです。

GEAR DESIGN

石垣 純哉

内山 博

パトル、ギア、モーリング

Hiroshi Uchiyama



●こんにちは、ゼノギアスでパトルギアモーリングを担当した内山です。パトルギアモーリングとはスバルボリゴンボットの制作をするパートです。

20数年前、心配付いた頃初めて作ったプログラミングロボットでした。大人見ていたテレビ番組にはロボットが出てきました。大人になったらスバルボットを作るハセになるのがでした。

そして今、ロボットを作る事が仕事になりました。鏡にとってゼノギアス忘れる事の出来ない作品です。

●大変だと思いますが、セカラドブレイをお勧めします。意外な伏線が見て面白いですよ。

寺田 努

NPCキャラクター&モンスターデザイナー

Tatsuomi Terada



●開発当初田口君と一緒にモンスターでデザインでスタートして、あれこれ書いたらながら試行錯誤を繰り返していました。ところが途中で作り方一本立てまでの物足駄目になってしまった時にかたNPCキャラクターや町の人達が仕事をプラスされていました。そんななか思い出されるのが、高橋さんからの指示で三賢者を描く事になった時のことです。最初はメキオールのガスパーを設定していました。この事は今の問題も無いように思っていたのですが、後からガスパーはユイの父親と聞き、あんなのからこのキャラが生まれるのはおかしいと急いで直しましたが思ひ出されます。

●ゼノギアスの世界をよく観察してください、まだまだ気付く事がありますよ。

白田 忠泰

NPCキャラクター&モンスターデザイナー

Tadaharu Ueda



●スケジュールの都合でカットされたイベントというの結構ありましたね。で、そのイベントにのみ登場するNPCなんかの中には居るわけですが、そういう間に限り自分が先にデザインしちゃってたとして…まあ、そんなのはちょっとした不器用ですけど、ところがそれが一度だけじゃない(笑)。「また俺の担当したヤツがんばって、一日フルで…ちなみに、自身の手掛けたデザインの中では『アフエ等兵』が特に気に入っています。

●本書は「ゼノギアス」という作品の舞台裏を余すことなく公開しています。結果として「表現の力限界」という大きな壁にさえざられてしまったクリエーター達の真の意図を推し測るのも面白いかもしれませんね。

Profile

フリーのアニメーター・イラストレーター。本作ではメインキャラクターが活躍するギアのデザインを担当している。主にサンライズ系アニメを活躍の場とし、営業した作品は多数。この本の制作にあたり、ギアキャラクターに制作者コメントを寄せてくれたみたいだ。封筒のビンタッフは本書に合わせての書き下ろし。

陽気だと思っています。そんな風に見ていただけると嬉しいです。

それと、僕のデザインの中で、1つでも気に入ってくれたなら幸いです。よかったら、ぜひ感想を聞かせてください。

GEAR DESIGN

石垣 純哉

Junya Ishigaki

●なかなかイメージが固まらなかったり、自分の内で煮詰まつたりして、とにかく大変でした。振り返ってみると、デザインのアップが選ばれてしまうばかりで、なんとかいつもスクウェアさんには本当にご迷惑をおかけしてしまいました。悪い思い出はちょっとすれますが、自分がデザインしたロボットがCGでパリパリ動くのは本当に興奮しました。実際、すごくいい経験になっこと思いました。機会があったら、ぜひまたゲーム関係の仕事をやってみたいですね。

●ギアは僕のデザインというより、ポリコン化して動かしたり、ハイエンドモデルにしてくださった開発陣の方々の苦労の



作品はユーザーに何を求めようとしたのか。

「ゼノギアス」という経験

「ゼノギアス」をめぐる混乱

「物語重視のゲーム」とか「物語としてのRPG」といった言葉にむきわざ解説を求める人は、今はそういうないだろう。ゲームに「物語性」があって、それが重視されている場合、登場人物にかなりの程度で性格づけが施され、ストーリーをプレイヤーが決める自由度が低くなる。そのため、プレイヤーを置き去りにしかねない場合もある。このような言い方は、特にRPGにおいてつかりたり割りになり、もしや脚本なものにならいつつあるようだ。「ゼノギアス」は、そんな中で典型的な「物語重視のゲーム」として登場したかに見えた（注1）。

だが実際に「ゼノギアス」は、プレイヤーのゲーム観・特に「物語重視」の

一ム」観に、大胆に挑戦してくるゲームであった。

ゲームの物語とは、そもそもなんだろう？ 当たり前のようを考えていたことは、実は非常に質問があつたのではないだろうか。物語というものについて、いかに自分が考えているようになってきていたのかを私は思い知られました、「ゼノギアス」を通じてゆっくり考えてみようという気になりました。そのため、プレイヤーを置き去りにしかねない場合もある。このように思っている人がいるから、「ゼノギアス」を通じて考えさせられたこと。私のな、それこそ、私の「物語」でしかないのかも知れない。（「ゼノギアス」をプレイし、さらにこの本を手に取って見ようと思った人であれば、少しは共有してくれるかもしれません）。

と期待しているのだが…。

プレイヤーの<物語>行為

なぜそんなことが言えるか。もう少し詳しく話をそう。

私はゲームに「プレイヤーが手軽に物語を読むことができるよう」用意された「カット」の一つだと考えている。ここで言う「物語」とは、一般的に「物語重視のゲーム」などという時に使われる「物語」よりももう少しあく。「できごと」を、ある文脈と時間的順序に沿って配列したもの」のことだ。行為としての物語、とも見える。だから一般的な意味での物語と区別して、<物語>と表現することにしよう。

さあさまで経験を通じて、個人が<物語>を内面で構築していく、一般的な意味での物語は、作り手の<物語>行為の産物と言えるだろう。たと

えば小説家は、頭に浮かんだ「できごと」のままで、テーマにかかわるもの（たとえば、主人公の体験など）だけを選び出し、そのテーマがよりよく表現されるように並べ替え、文葉にするつまり<物語る>。その結果として文葉にされたものが、その小説なのだ。

だが<物語>という行為は、限られた作り手だけに許された、特別な行為ではない。誰でも<物語る>ことはできるのだ。文葉や音楽や音楽や…そといった表現手段を用いて表現するかどうか、あるいは上手に表現するかどうかは別の問題である。ために過去の自分の記憶を思い出してみるといい。その時あなたがしている行為は、記憶の中の「できごと」と「文葉」が用意されていて、利用者は配列しきさえすれば手軽に<物語る>ことができる。まるでグラフィカルのキットのよう、必要な部品と手順はあらかじめそろっているのに、自分で何かを作ったような気分になることができるわけだ。映画を見るとか小説を読むとか、そういう時に誰かが作った物語に、人は自分なりの文葉に位置づけながら接す

「面白いゲーム」と「つまらないゲーム」は、いったいどこで分かれるのだろう。雑誌などのレビュー記事を見比べても、全く違う評価だったり、なにより自分自身の印象とはまるで違っていたりする。ひとが「面白い」と言ったからといって、おいそれと信用できるものでないらしい。

「ゼノギアス」も同じことだった。しかもその分かれようが極端で、そのことがひろく興味深かった。雑誌にしろインターネッターやパソコン通信にしろ、プレイしたことのある人が「ゼノギアス」のレビューや感想を見たとしたら、多かれ少なかれ当惑にかられたのではないか。これはロボットアニメやSFCのパクリの集成成なのか、壮大な作曲して作成なのか、深遠なテーマの物語なのか、いかにもスク

ウェア好みの「苦惱する主人公と自己犠牲的なヒロインのありがちな物語」なのか。あるいはまた、ユーザーをおきざりにして中道半端な駄作か、問題はありますけれども史上に残る傑作か。人に使って言うことができる進歩のため、無駄、面白いかどうかの評価も。たぶん、どの感想もどこか当たっていて、どこか外れている。まあ、当然といえば当然だ。ゲームの面白さは、ゲームそのものに内在しているのではなく、ゲームとプレイヤーの関係の中を作り出されているものなのだから。

ただ「ゼノギアス」はその関係をはっきりと見させてくれるようなゲームであったと言える。「ゼノギアス」をプレイした感想を開けば、その人のゲームに対するスタンスがある程度わかつてしまうのではないかと思うほどに。

る。いや、文葉も用意されているから、作者の意図に乗せて読んでいくこともできる。ここで驚かせようと作者が狙ったところで驚き、泣かせようと意図したところで泣く、というように（注2）。…まあ、これは意識してやっているとは思らない。

逆に、用意された文葉を使わず、自分で独自の配列を試みることも可能だ。たとえばかっこいい俳優に注目して映画を見たとしたら、その人の作る<物語>は、俳優の動作に現われるかっこよさという文葉に基づいたものとなり、とりあげる「できごと」も、その俳優を中心となるだろう。そのため、映画に用意されていたストーリーは背後にすむ。それもまた、映画という「<物語る>ためのキット」から生まれた、ひとつの<物語>なのだ。

プレイヤーが物語るということ

（注1）

あ、いや、ギアとか被説システムとか、セルアニメの操作なんかに魅力を感じて購入した人も少なくなかったのだろうが…。ただ、登場人物の設定の細かさや、壮大なストーリーらしいということは発売前から知られていた、ということ。

数多くの伏線、1プレイで消化しきれないほどの圧倒的な情報量を内包する
「ゼノギアス」という名の巨人を第三者的視点から捉えた
1ユーザーの考察と「声」

<物語る>キットとしてのゲーム

そんなキットの一つとしてゲームを捉えるみると、どうなるだろう。

「できごと」と「文脈」と「時間的順序」による「配列」。ゲームをするという行為は、ただコントローラーを操作し、反応に対してさらに操作を加える、というだけのものではない。用意されたプログラムを走らせ、操作することによって生じる画面内の「できごと」を、ゲーム内で用意されたり、自分で選択したりした「文脈」によって配列

していく<物語>行為なのである。

ということは、たどればパズルやレーシングでも<物語る>ことができる。いろいろなやり込みやアレアイテム収集、最終クリアなども、そういう文脈によって<物語って>いることになる。登場人物が行動して事件が起き……という水準ではなくても、<物語る>は成立するのだ。

つまり、用意された素材を使って<物語って>いくのはプレイヤーだ。そしてそれは、作り手が用意した文脈が前面に押し出されているゲーム（いわゆる「物語重視のゲーム」）において

も同じことなのだ。

無論、すべての文脈をプレイヤーが決めてすることはできない。「戦闘でダメージを受けるとHPが減る」「この町では武器は売っていない」などといったルールは変更できないので、その中の内で可能な文脈を選びしかないかといって、選択の余地がないわけではないのだ。

しばしば「物語重視のゲーム」はあるから、ゲームの側に物語が用意され、プレイヤーはその展開に乗せられていぐだけ…という説の方がなされる。だが、それは正しい指摘だったのだろ

うか。本当にプレイヤーは、ただそれに乗せられているだけの存在に過ぎなかつたのだろうか。

少なくとも「ゼノギアス」は、いわゆる「物語重視のゲーム」の形をとつていたにもかかわらず、プレイヤーに様々な受け止められ方をしたゲームだ。あれだけ作り手の意図した文脈が前面に押し出されたからこそ構築されたゲームであはり、「物語る」のはプレイヤーだったし、そのかたちは多種だった。

楽しむための努力

ここでもう一度、冒頭の問い合わせよう。「面白いゲーム」と「つまらないゲーム」の分かれ目はどこにあるのか。「<物語る>ためのキット」としてゲームを捉えれば、それはゲームそのものが決定するのではないかということがわかる。ゲームとプレイヤーの関係が、ゲームの面白さを決定していくのだ。

なた、好みの問題か、と言ってしまうのがまだ早い。くどいところだが、<物語る>は「本当にプレイヤーに与えられ、プレイヤーはそれを享受する」というあたりの話ではない（その場合も「好み」の向こうに広がる文化的背景を考えていなくては、なかなか興味深いものだが）。

面白いゲームを、手軽に楽しむいたブレイヤーがやるのとはならないだろう。それ故にゲームのせいにすることは、いくらでも可能だ。だが、歩き寄るべきはゲームばかりではないのではないか。

プレイヤーは自分の力で<物語る>を作らねばならない。それはプレイヤーの術に気付いた歩み寄りが要求されていいということだ。ゲームを楽しむためにプレイヤーがどれだけ歩み寄るのかが、そのプレイヤーにとっての「面白さ」を決める要因となってはいないだろうか。

さらにまた、エンディングまでたどり着くことができなければすべてを把握することはできる、などというゲームばかりではない。つまり、エンディングを見たからといって、そのゲームを通じての<物語の構築がうまくできたとは限らないわけだ。ゲームを進め、エンディングに到達するための難易度と、プレイヤーが<物語る>ための難易度とは（重なるところはあれど）違うものなのである。

好み、という問題は、この違いを越えて初めて開かれられるものではないか。ゲームをプレイするという行為を通して物語られたための、ふたつの側面からその努力が必要となる。それならば、自分が「どちらに対してどれだけ努力ができるのか」を意識し、やろうとしているゲームがどんな力を必要とするのかを考えみてほしいだろう。

そして、<物語る>ための努力が必要なゲームに、時には自分から歩み寄ってみるのも悪くはないのではなかろうか。

ゲームを楽しむために、多少考えてみるのもいい。知らないことが出てきたら、調べればいい。それは別に教養主義——人柄を高めるためにさまざま文化や芸術を享受すること——でもなんでもなく、自分が楽しめる機会を増やすというだけのことだ。別に、努

力をしなければならないということはない。楽しめる機会など、どこにでも転がっているのだし、ただ、自分がより楽しめる限りにおいて、ちょっと歩み寄ってみたら、というだけのことだ。

ゲームは娯楽なんだから、楽しければいいじゃない。なにを難しいことを考える必要があるんだ…そういう意見に反論するつもりはない。確かにその通りなのだから。ただ、「楽しい」とはどういうことなのだろう。自分が動かなくて、苦労して回り尽くす人の世話を眺めても楽しいことなど唯一の「楽しさ」なのだろうか。そもそも「楽しい」方があってもいいのではないか。

何も考えなくてとも<物語る>を構築できるゲームと、自分が楽に入手できる材料だけ<物語>を構築したがるプレイヤー…というカッティングは、ある意味、とても幸福である。だが、そういうゲームばかりになってしまったら…と考えると、とても怖いのだ。たまに自分もそういうプレイヤーになつて、楽にゲームをしたい気持は大いにあるのだが、ずっとそのままでいたくはない。もうちょっと何か手応えのあるゲームが欲しい時に、楽なゲームしかない、ちょっとつらいものがある。ゲームとプレイヤーの関係がたつた一つに決められてしまつたら、次に何

が起きるだろう。そこそこ目新しく、面白くて、でも楽で考えずに済むようなゲームをねえず供給し続けていかなければ、プレイヤーはいかがわしくなるのではないか。永劫に抱ききせないことが…ゲームの作り手陣に可能な限りの努力か、開発を多様にしていかなければ…そしてプレイヤーの側も、様々な<物語>を作ることができるのだということに気づいていなければ、ゲームの未来は、ひょっとしてあまり明るくないのではないか。

そんな問いを思い起こせるゲームが「ゼノギアス」だった。

（注2）

この場合、作者の意図に近い読み方をした方が、他者と印象や感動を共有できる範囲は広がるだろう。独自の文脈で<物語>を引き、それを他の人にうまく伝えようすることは、結構難しい。もちろん、広く共有することなど最初からやめて、履かれた神話や別の独自の<物語>を作り、共有することだってできる。仲間でない人からは「オタク」と呼ばれるかも知れないが、まあ、それはどうでもいい。

いずれにせよ、どのような読み方も可能だ。たが、それは結局、自分の<物語>が唯一絶対のものではないのだということの眞摯でしかないのである。仲間でない人からは「オタク」と呼ばれるかも知れないが、まあ、それはどうでもいい。

Xenogears

多様な評価の理由

「ゼノギアス」は、多様な物語をプレイヤーに作らせるゲームだった。と同時に、どのようにして物語を構築するにせよ、ある程度の努力が必要なゲームであった（さらに、エンディングまで到達するための難易度も決して低くはなかった）。

ふたつの意味での努力をする気になったからこそ「ゼノギアス」の評価を分ける要因になったのだろう。ゲーム中に用意された文脈は一貫していたのに、ある角度から見ていたシーンが、違う角度で見るとまったく異なる姿になっていた。

見えるところでは誰に焦点を当ててみるかで、同じエピソードはまるで違う意味を持ってくる。難解な用語も、ゲーム内の意味を知つてから見るとまったく違う印象を受ける。多くの決定を知つてから、その意味を考えつつゲームを振り返してみると、「ゼノギアス」の設定の難解さが、ただプレイヤーを難しくさせたものだったり、それらしい雰囲気を出したためのものだったりではないかなどということを感じられる。

その難解さは、情報量の多さのせいだったのか知らない。あるいはまた、フェイエエリ以外の登場人物もきちんと描こうとしていた（リコなどを見

ると、世界があつたのだとは思うが）せいのか知らない（注3）。

だからこそ、様々な角度でストーリーを読み解く、あるいはプレイの過程を楽しむ「<物語る>」ことが可能になっているし、同時に「ゼノギアス」に対する評価もまた重層化しているのだ。重層化した「物語」をプレイヤーに語らせることが可能にするゲーム。プレイヤーが歩み寄り、「物語る」努力をすれば、それに応じて迷ったものが返ってくるのだということを、「ゼノギアス」ははっきりと提示してくれるわけである。

言いかえれば「ゼノギアス」は「鏡」だった。ゲーム中でシェバトのチュー

ユが言う「バアバアになつたカガミのかけら」の比喩のごとく、プレイヤーは「ゼノギアス」の中に自分自身を映し出す（注4）。プレイヤーの語る「ゼノギアス」は、どのように「ゼノギアス」歩み寄り、どんな「物語る」を作ったか（歩み寄らずに物語ろうとした場合も含む）を反映する。それが、「ゼノギアス」に対する多様な印象を形作っているのかも知れない。

語れなかつた<物語>

だがその意味で、「ゼノギアス」は大きな欠点を抱えてしまったよう見える。

プレイヤーが歩み寄りたいところで歩み寄らなければならず、手助けして欲しいところで手を差しりしてしまった。つまり<物語>を構築する過程と、プレイヤーに歩み寄る機会を与える過程のバランスが取れていなかつたわけだ。しかも、多様な<物語>がかなり高いレベルでれるようになつたから、どのように<物語ろう>としても、そのラストの恩恵が余計に目に付いてしまう。結果として「ゼノギアス」は、プレイヤーが<物語>つけているにもかかわらず、<物語>つけていないことに（部分的に）失敗してしまつたのではないか。

典型的な例が、（恐らく多くの人が

引っかかりを感じたであろう）Disc2の「モノローグ」の演出だ。プレイヤーがこれまで作ってきた<物語>が、プレイヤーの手で離れて自走を始めた。しかも、<物語る>ための媒体と一緒に手の腕筋に沿つた場合にはおさらなくてはいけない（フェイエエリが、プレイヤーの知識の限らぬさで）、本來は彼らと共にプレイヤーが自らの手で配列していくはずだったけど、それでも<物語>を配列し、番号出す（ただし、自分で<物語る>ことが面倒だと感じていた人にとっては、あの演出はむしろ有難かったのかも知れない）。

そのことは「<物語>を構築してきたのは、ほんとうは自分ではなかったんだ」という現実をプレイヤーにさまざまと自覚させてしまう。問題だったのはその点であって、モノローグそのものでも、「ゲーム性」でもない。「ゲーム」としての表現はどうあれ、もしもそのことをプレイヤーに気づかせざ

に済んでいれば、速と感がさほど感じられないようモノローグの導入も可能だったろう。それどころか「新境地」と「食肉ではなく」評価されることも不可能ではなかつたのではないかだろうか。

ラバン村で言われる「自分の目で見つけ、自分の耳で聞いて、世界とのつながりをつけていく」という言葉のように、さまざまなできごとをもとに世界を<物語>を構築していくのは世界分だつたはずだ。それだけに、実際に「<物語る>か気分」を維持することができなかつたのは残念でならない。

作り手が壮大な物語を創約の中でも（かなりの）割合があることは、想像に難かない。誠実さを与える狡猾さを持たぬまま、あるいは健闘を与えるための準備が十分でないまま、これまでゲームが踏み込まなかつた領域に入ってしまったのかも知れない。

そして、意図的にせよそうでないにせよ「ゼノギアス」はプレイヤーに対して様々な問を投げかけるゲームとなつたのである。

るキットとして「ゼノギアス」は完全ではなかつた。そしてそれは、「モノローグ」に限つたことではないのだ。「モノローグ」の構造をDisc1のようなゲームとして作り直せばよいというような単純なことではない。

たぶん「ゼノギアス」は誠実すぎたのだ。プレイヤーに誠実さを与える狡猾さを持たぬまま、あるいは健闘を与えるための準備が十分でないまま、これまでゲームが踏み込まなかつた領域に入ってしまったのかも知れない。

そして、意図的にせよそうでないにせよ「ゼノギアス」はプレイヤーに対して様々な問を投げかけるゲームとなつたのである。

「ゼノギアス」がもたらすもの

（注3）

だがそれであえ、無意味な内容を埋め下ろさなければいけないのだ。あれだけ多くの難解が（専門用語の元ネタでも含めて）おおむね一貫した文脈のものに用意されたということは、ある意味で驚異的である。

自分の体験で申し訳ない。「ゼノギアス」を初めてクリアした時、満足感に浸るとき同時に、そのときとDisc2の演出が残った。で、「ああああんだった剛てその分重点がかかるところがあつらうに」と思うとして、ふと気がついた。

ここなら用うてもいいじゃん、というところが、あまり見つからない。細かいところは多いのだが、些細なことばかりだ。明らかに不要な（と思われる）設定の少なさに、私は惚然とし

その後、もう少し腰を据えて、ストーリーの解説をしてみようと思った。ジャック・ラカンの「諸種段階説」と、エング心理学の「個性化の過程」という二つの概念をキースして、自分なりに<物語>の構造を試みたのだが、その通り、なにげなく台詞の中にもキーとした概念に基づいた意味を見出しができた。それも一度や二度ではない。読み解こうとしている間中、正面、裏面がされてばかりだった。

そして、「ゼノギアス」の意味

では、「ゼノギアス」とはなんだったのか？ ゲームという、かつては「子どものあそび」として捉えられていた（実際には遊んでいたのは必ずしも子どもばかりではないのだが）メディアが市民権を得、幅広い年齢層に受け入れられるようになってきた時代。そして、かつては不可能だった映像や音の表現がゲームで可能になった時代に、「ゼノギアス」というゲームが登場したことは、プレイヤーにとってどんなインパクトをもたらしたのだろう。

たとえば、冒頭に挙げた「ゲームの物語性」ということで考えるならば、物語性を追求していく果てに「ゼノギアス」があつたと考えることもできる。作り手が物語を重視しそうるあまりに、あれほどに長く難解なゲームになってしまった…ということだ。この場合は、「じゃあ『ゼノギアス』はな

ぜ、ゲームでなければならなかったのか？」という問いたださりきってしまう。わざわざ数十時間もコントローラを握りこじめたプレイヤーは、いったい何をしてきたのか？ と。これはある意味で、ゲームをある方向につきつめるゲームではなくくなってしまうのではないか、という指摘である。

だがこの問いは、実はあまり意味をなさない。「ゼノギアス」は、ゲームでなくともよかったですから。アニメでも小説でも「ゼノギアス」は一定以上の標準になりました。恐らく、作り手が伝えたかった物語のかなりの部分は、受け手にも伝わったことだろう。

だが、それでもやはり「ゼノギアス」はゲームだ。ゲームとして登場したこと、プレイヤーが作ることのできた物語もあったのだ。その意味に注目することは重要だと思う。

それは完全ではないせよ、「物語重視のゲーム」においても、様々なく物語>をプレイヤーが語ることが可能なのだということを示した、というこ

とだ。ゲームのストーリーは、作り手が<物語>た>結果であると同時に、プレイヤーにとっては、これから物語る>ためのキットでもあるのだから。

そしてそれが完全ではなかったがゆえに「ゼノギアス」は、<物語る>過程中で多くのプレイヤーに達成感をもたらした。だが実は、その達成感こそが「ゼノギアス」の意味となりうるものなのではないだろうか。

「なりうるもの」…そう、まだこれが「ゼノギアス」の意味だと言ってしまうには半過ぎる。

「ゼノギアス」は、ゲームの到達点ではなく、通過点に過ぎない。そしてその先のゲームがどのように変化していくのかという方向を決める作戦に、プレイヤーもまた<物語る>行為者として参加している。

だからこそプレイヤー（無論、私も含めて）も作り手も、それぞれのやり

方で「ゼノギアス」を越えて行かねばならない。異端として排除するのでも、聖典としてたたえるのでもなく。「ゼノギアス」を通じて自分が作った<物語>>、感じたわだかまりや引っかかりを、自分自身で考えてみること…それは、実はとても大事なことなのではないか。

そうした各々の試みの先に「ゼノギアス」を越えるゲームを発展し、プレイヤーが<物語る>ごとに成功した時に初めて、「ゼノギアス」がゲームに——いや、ゲームとプレイヤーの関係が創り出す世界に——もたらした意味が明らかになるのかも知れない。

PROFILE

沢月 耀 You sawaduki

10月27日生まれ。大阪のある大学院で社会学を専攻しているが、そろそろ修了しないとまずい。ホームページ「沢月亭」(<http://www.mars.dtime.jp/~tai-a/>)にて、ここで述べたような立場でゲーム評論をやっている。アニメやSFは嫌いじゃない割にはさっぱり加らなかつたのだが、「ゼノギアス」のおかげでだいぶ勉強できた。

(注4)

シェバのチュチは、別にプレイヤーにまで言及しているわけではないだろう。「ゼノギアス」の世界の人間が、他人を兼として自身を投影するがゆえにジレンマに陥る様子を客観的に描いているだけなのだと思う。だが、考えてみれば、プレイヤーとゲームにだって、類似の関係が当てはまるのではないかだろうか。

用語インデックス

見方

用語のジャンルを表している。

ウォン・フェイフォン【人物】	歴史	17
	設定	158
	イラスト	158,208
	ドラマ	198,201,202
	設定原画	236
{		
ブービー【人物】	設定	191
フェイワウン・フェイフォン		
フォアラント【人物】	設定	183

略称等は、一度フルネームのところまで飛ぶようになっていて、フェイのインデックスは、フルネームである「ウォン・フェイフォン」のところにある。

用語はカテゴリー別に分類。項目別に読みたいページが分かる仕組みになっている。読みを見たい人は、イラスト(カラー) & 設定原画を、設定を知りたい人は、歴史 & 設定 & ドラマ。

あ	アーネルヘル【伝承】	設定	175	アルルの叔父【人物】	設定	181
	アイオーン【兵器】	設定	68,104	アンチレーダー・ビームライター【軍事】	用語解説	285
		設定原画	104	アンティウス【香水】	イメージ	225
	アイザック・バルタザール【人物】	設定	50,192	A(アントン)【軍事】	用語解説	146
		イラスト	50,192	アンナ(リコの母)【人物】	設定	188
	アイムインラブ【生物】	生息地	56	アンナ(タヌク間連)【人物】	設定	195
	アイムインラブ【強】【生物】	生息地	56	アンフィスバエナ【ギア】	設定原画	135
	アインシュタイン【学者】	用語解説	73	イーター【生物】	生息地	57
	アヴェ【国家】	歴史	16	イヴ・サンローラン【その他】	イメージ	220
		設定	32,45	生き別れる親子(子)【人物】	設定原画	273
	アヴェ沙漠地下の謎乳洞【地理】	設定原画	51	生き別れる親子(母)【人物】	設定原画	273
	アヴェの紋章【紋章】	設定	32	イグニスエリア【地理】	所在地	41
		イラスト	32,45	イグニス戦役【出来事】	歴史	17
	アヴェ標準型駆逐艦【艦船】	設定	154	石垣純哉【創作】	コメント	289
		設定原画	154	医者【人物】	設定	195
	アヴェ兵士【職種】	設定	45	イソルデ【人物】	設定	186
		設定原画	45	イド【人物】	設定	162
	アヴェ輸送艇【艦船】	設定	32		イラスト	163,209
		イラスト	32		設定原画	286
	アクヴィエリア【地理】	所在地	40	移民船文明【文化】	設定	52
		設定	41	イン・ラヴ・アゲイン【香水】	イメージ	220
	アクティブホーミング【軍事】	用語解説	283	ヴァンダーカム【人物】	設定	177
	アグネス【人物】	設定	187	ヴァンパイア【軍事】	用語解説	280
	アシェラ修道院【施設】	歴史	14	ヴィエルジ【ギア】	設定	83
	アシッドフロッグ【生物】	生息地	56		イラスト	83
	並人【人種】	設定	188		設定原画	114
	アドリエル【人物】	歴史	14	ヴィンド【人物】	設定	183
	アニマ【科学】	設定	11,71,74	ワーリア【単位】	換算表	79
	アニマの器【科学】	設定	11,74	ウェルス【生物】	生息地	57
		設定原画	11,75	ウェルス改【生物】	生息地	57
	アニムス【科学】	設定	11,71,74	ウェルトル【ギア】	設定	80
	アネゴ【人物】	設定	195		イラスト	80
	アハツェン【ギア】	設定	96		設定原画	106
		設定原画	96,179	ウェルトル・イド【ギア】	設定	81
	アバンドン【生物】	ドラマ	200		イラスト	81
		生息地	57		設定原画	110
	アベル【人物】	歴史	9	ウェルトルセカンド【ギア】	設定	76,82
		設定	10,158		イラスト	76,82
	新井孝【制作】	イラスト	158,209		設定原画	112
	アラボト広場【地理】	コメント	289	ウェンデッタ【ギア】	設定原画	134
		設定	46	ウォン・カーン【人物】	歴史	17
		設定原画	46		設定	161
	アラミス【その他】	イメージ	222		イラスト	161
	アラン・ドロン【その他】	イメージ	218		ドラマ	202
	アルカンシェル【ギア】	設定	93		設定原画	268
		設定原画	93,179	ウォン・フェイフォン【人物】	歴史	17
	アルテライヒ級→アヴェ標準型駆逐艦				設定	158
	アルル【人物】	設定	181		イラスト	158,208
		イラスト	181		ドラマ	199,202
	アルルおば【人物】	設定	181			

受付嬢【人物】	設定	189	OR ヴェルトール→OR（オリジナル）ヴェルトール		
臼田忠志【制作】	コメント	269	ORFW→オリジナルヴェルトール		
内山博【創作】	コメント	269	オーファン【生物】	生息地	57
宇宙移民計画【計画】	歴史	7	オルケッズ・ブイー・レッジ・ダンス【軍事】	用語解説	262
ウロボロスの環【藝術】	用語解説	171	進歩者【人物】	設定	162
エアッドシステム【兵器】	設定	83	小倉久則【創作】	コメント	269
エアッドシステム【技術】	設定原画	179	オシレータ【メカ】	用語解説	264
エイクラム・ブランシェ【人物】	歴史	17	オットー・メララ【その他】	用語解説	262
A2型→エイエルジエ			お手伝いさん【人物】	設定	161
エーテル【科学】	用語解説	74	男A【人物】	設定原画	273
エーデルワイス【生物】	生態地	56	己が人の命を斬る…【その他】	用語解説	267
エーリッヒ・ヴァン・ホーテン【人物】	設定原画	61	おばさん【人物】	設定	187
	歴史	17	おばちゃん【人物】	設定	183
エクスカリバー【艦艇】	設定	8,151	オビオモルズス【ギア】	設定原画	136
エクスカリバー2号機【艦艇】	設定	8,151	オペレーター1【人物】	イラスト	231
エクスカリバー2号機【艦艇】	設定原画	15,151		設定原画	272
エクスカリバー【人物】	設定	34,167	オペレーター2【人物】	設定原画	272
	イラスト	167	オペレーター3【人物】	設定原画	272
エゼキエル級戦闘艦【艦艇】	設定	269	オメガI【科学】	設定	70
エゼキエル級戦闘艦【艦艇】	設定原画	269	親方【人物】	設定	183
エタニティ・フォーザ・メン【香水】	イメージ	208	おやっさん【人物】	設定	183
エトーン【組織】	設定	190	OR（オリジナル）ヴェルトール【ギア】	設定	23,91
エドバリスト世界【人物】	歴史	17		イラスト	23,91
N G C 6 7 4 4【天文】	歴史	8	オリジナルエレハイム【人物】	設定	9
エネルギー位相分布【科学】	用語解説	72		設定	11,168
エネルギーフィート位相【科学】	用語解説	72	オリジン【その他】	イメージ	219
エネルギーボテンシャル変位【科学】	用語解説	72	カーボナイト凍結【技術】	歴史	15
エビソードI【シリオ】	設定	2	カーラン・ベッカ【人物】	歴史	17
エビソードII【シリオ】	設定	2	カーラン・ラムサス【人物】	設定	204
エビソードIII【シリオ】	設定	3		設定	17
エビソードIV【シリオ】	設定	3	カーラン・ラムサス【人物】	設定	176
エビソードV【シリオ】	設定	3	カーラン・ラムサス【人物】	設定	176
エビソードVI【シリオ】	設定	3	カーラン・ラムサス【人物】	設定	204
エフェクト・フィン→粉粒化動翼			カーラン→カーラン・ラムサス		
M A M →ハル			カーン【単位】	換算表	78
M計画→M（マーク）計画			カーン・ウォン・カーン		
M24射手戦闘星団【天文】	歴史	7	C（カイザー）→ユグドラシル		
エメラダ【人物】	設定	13,77,194,251	海生生物の化石【自然科学】	設定原画	52
	設定原画	13,77,194,251	外務省【組織】	設定	26
	ドラマ	201,203	解離性多重人格【医学】	設定	162
	イラスト	194,220	カイン【人物】	設定	9
エリ→エレハイム・ヴァン・ホーテン	歴史	14		設定	21,23,26,174
エルアル【人物】	設定	24	ガスバル【人物】	設定	174,227
日・アンドヴァリ【ギア】	設定原画	24,126		設定	193
エルヴィラ・ファティマ【人物】	歴史	17	ガゼル【人物】	設定	193
エルゴ領域【科学】	用語解説	286	ガゼル法院【組織】	設定	21,26,175
日・シューティア【ギア】	設定原画	127		イラスト	175
エルドリッジ【艦艇】	用語解説	8,71	ガッシュユーブレードガッシュ	設定	99
	設定原画	9	カッパナイト【ギア】	設定原画	99
日・フェンリル【ギア】	設定原画	124	カドモニ【科学】	設定	68,71,74
エルル【国際】	所在地	41		設定原画	69,71
	高低差	42	可能性事象【科学】	用語解説	72
エルル大衛正【出来事】	歴史	17	可能性事象【出来事】	設定	287
エルルの悪魔【出来事】	設定	163	寡兵よく敵を制す【その他】	用語解説	92
日・レンマーツォ【ギア】	設定原画	128	カラミティ【ギア】	設定原画	92
エレーン【人物】	設定	181	カルパン・クライン【その他】	イメージ	208,216,226
E l e h a y m【科学】	歴史	9	カレルレン【人物】	設定	14,172
エレハイム・ヴァン・ホーテン【人物】	設定	164		イラスト	172,224
	イラスト	164,210		設定原画	256
	ドラマ	201,202	カレン【人物】	設定	17
	設定原画	2,240		設定	167
エレメンツ【組織】	歴史	17		イラスト	167
	設定	177		ドラマ	202
	設定原画	260		設定原画	269
エレメンツ機【ギア】	設定原画	179	監視のじじ【人物】	設定	189
エントロピー【科学】	設定	72	瓶首ブロックバベル【施設】	設定	8
エヌ法措置【科学】	設定	172	瓶首ラム→ラム		
			瓶長【エルドリッジ】【人物】	歴史	9



イラスト	231
設定原画	272
艦長（タムズ）【人物】	設定 195
艦長の妻【人物】	設定原画 273
艦長の娘【人物】	設定原画 273
カンナ【人物】	設定 195
ギア・ギア・アーサー	
ギア・アーサー【兵器】	設定 74,84
ギア・バーラー【兵器】	設定 75
ギアント・ゴリアテ	
擬似ゾルハ【科学】	設定 75
キスレブ【国家】	歴史 16 設定 34,36,44 所在地 41 設定原画 44
キスレブ軍団車【兵器】	設定 37
キスレブ軍第11開発ベース【施設】	設定 80
キスレブ軍用ギア【ギア】	設定 35
キスレブ三輪バギー【車両】	設定原画 44
キスレブ市民【社会】	設定原画 44
キスレブ帝都A区画【地理】	設定原画 44
キスレブ帝都B区画【地理】	設定原画 44
キスレブ帝都D区画【地理】	設定原画 44
キスレブの委員会【組織】	設定 35
キスレブの紋章【紋章】	設定 34
機動陸軍兵器【オイオン	
キフィアンゼル級【艦艇】	設定 154
ギミック【生物】	生息地 57
ギミックプラス【生物】	生息地 57
キム【人物】	歴史 12 設定 159
K・エリック・ドレクスター【学者】	用語解説 76
C A P【軍事】	用語解説 282
キャリアー【生物】	生息地 57
キャリアー原種【生物】	生息地 57
急速ドロー【技術】	用語解説 283
教会【組織】	歴史 16 設定 26,28,29,35,189
教会各領守府【組織】	設定 29
教会四元統合課本部【組織】	設定 29
教会四元領守府【組織】	設定 29
教会四元領守府計画生産課【組織】	設定 29
教会四元領守府突入2課【組織】	設定 29
教会四元領守府内局【組織】	設定 29
教会四元領守府審査課【組織】	設定 29
教会の紋章【紋章】	設定 29
教母会本部【施設】	所在地 40
教皇【人物】	高儀差 42
法又【軍事】	設定 191
行商隊ヨロニ・レネの行商隊	用語解説 280
教務省【組織】	設定 26
巨獣【生物】	生息地 56
巨大フェルス【生物】	生息地 57
ギルドインフォーマター【人物】	設定 189
ギルドオベレーター【人物】	設定 189
禁忌の地【天文】	歴史 7
空間歪曲防護壁—ゲート	
グスルーン【人物】	設定 187
クセル大帝→クセル・ラオディキア	
クセル・ラオディキア【人物】	歴史 14 設定 31
クラーゲン【生物】	生息地 56
クラーゲン（強）【生物】	設定原画 68
グラーフ【人物】	設定 25,91,161
グラーフ	
グラウディア【人物】	歴史 17 設定 192
クラシック【香水】	イメージ 222
グラランガン【ギア】	設定 101
グラランガン【科学】	設定原画 101
グリン・ティ【香水】	イメージ 214
クリスチャーン・ディオール【その他】	イメージ 217,224
グリフォン【生物】	生息地 56
グリフォン（強）【生物】	設定原画 58
グリフォン（弱）【生物】	生息地 56
グリフィン【生物】	設定原画 58
グリフィン（強）【生物】	設定 89
グリフィン（弱）【生物】	イラスト 89
グリーン【生物】	設定原画 122
グリーンケンス【ギア】	設定原画 131
グングルミサイル→パルトミサイル	
軍務者【組織】	設定 26
ゲーティアの小健【科学】	用語解説 16
ゲート【科学】	設定 73
ゲートキーパー【科学】	設定 73
ゲ族【生物】	生息地 56
ゲ族（強）【生物】	設定原画 61
ゲノム【科学】	用語解説 286
ゲブラー【組織】	設定 26,28
ゲブラー・各軍司令部【組織】	設定 28
ゲブラー・特殊部隊【組織】	設定 177
ゲブラー・突入三課【組織】	設定 28
ゲブラー・内局【組織】	設定 28
ゲブラーの紋章【紋章】	設定 28
ゲブラー【軍事】	イラスト 28
ゲブラー・幕僚会議【組織】	設定 28
戦の頭蓋骨【自然科學】	設定原画 51
ケルナ【人物】	設定 177
ケルナ【生物】	イラスト 177,229
ケルナ【組織】	設定原画 260
肩用言語	設定原画 281
肩初の地【地理】	設定原画 197
肩初のヒト【人物】	設定 169
ケンレン【推進】【人物】	設定 97,177,287
ケンレン【ギア】	設定 97
甲酸虫【生物】	設定原画 97
甲酸虫【泰】【生物】	生息地 56
甲酸虫【泰】【生物】	設定原画 62
甲酸虫【泰】【生物】	生息地 56
甲酸虫【泰】【生物】	設定原画 62
甲酸虫【泰】【生物】	生息地 56
航空拳銃→コクサ	
艾瓦射撃【軍事】	用語解説 280
恒星間戦略統合兵器→デウス	
効力制剤【軍事】	用語解説 280
ゴーレム【生物】	生息地 57
ゴーレム【生物】	設定原画 61
黒月の森【地理】	所在地 41
高儀差	高低差 42
設定	45
設定原画	45
コクサ【人物】	設定 177
コクサ【軍事】	用語解説 282
ココボルド【生物】	生息地 57
ココボルド【生物】	設定原画 61
孤児院【施設】	所在地 40
高儀差	高低差 42
設定	190

古代宗教信仰者【団体】	歴史	8	事象変移【科学】	用語解説	72
護民監【組織】	設定	26	事象変移機関→ゾハル	設定	82
ゴリアテ【組織】	設定	155	システム→イド【技術】	歴史	9
ゴリアテ工場【施設】	所在地	41	System H A W W A【科学】	設定	71
ゴンザレス【人物】	高低差	43	自然種【生物】	設定	57
コントラディクション【香水】	設定	187	シタン・ウヅキ【人物】	歴史	17
さい【生物】	イメージ	226		設定	178
さ 財務省【組織】	生息地	56		イラスト	178,214
嵯峨栗生【創作】	設定原画	60		ドラマ	199,201
サチュレーション・アタック【軍事】	設定	26		小説	204
サムソン【人物】	小説	204		設定原画	244
サムライ【香水】	設定	177	シタン家【施設】	高低差	42
サルヴォー→斎射	イメージ	218		設定原画	50
サルガッソ【地理】	ドラマ	201	西柱神【兵器】	設定	105
サルベージ【技術】	用語解説	35		設定原画	105
沢月耀【協力】	評論	290	シャーカーン【人物】	設定	32,187
サンクティンセル【組織】	設定	154		イラスト	187
三式弾【兵器】	用語解説	282	シャーカーンギア【ギア】	設定	93
サンドマン【組織】	設定	195	シャール【単位】	設定原画	93
サンドマンズ島【地理】	所在地	41	シャーリエ【草事】	用語解説	280
産業省【組織】	高低差	42	シャディ【生物】	生息地	56
C 1型ヴィエルジエ【ギア】	設定	26	シャネル【その他】	イメージ	210,225
Gエレメンツ【ギア】	設定	94	シャリーマ・ハーコート【人物】	歴史	17
ジーグメント【人物】	設定原画	102	シーティア【ギア】	設定	184,187
ジーグレント【人物】	歴史	17		設定	86
ジーグレント【人物】	設定	189		イラスト	86
ジーグレント【人物】	イラスト	189		設定原画	119
ジーグレント【人物】	歴史	15	守護天使【組織】	設定	26
ジーグレント【人物】	設定	31,186	主電子→ペルソナ		
c K b e【香水】	イメージ	216	主電子ペルソナ→ペルソナ		
じいさん【人物】	設定	187	迷航船団【団体】	歴史	8
シールドナイト【ギア】	設定	99	衝角→ラム		
シールドナイト【ギア】	設定原画	99	状況を開始する【軍事】	用語解説	281
ジェサイア・ブランシュージェ・B・ブラック	設定	191	少女A【人物】	設定原画	273
ジェシー・B・ブラック【人物】	イラスト	191	少年遊撃隊【人物】	設定	187
ジェシー・B・ブラック【人物】	ドラマ	199	産業省【組織】	設定	26
ジェシー・B・ブラック【人物】	設定原画	264	姫剣人→エクスキュージョナー		
シェバト【国家】	設定	20,22,33,36,48	ジョシュア・ブラック【人物】	設定	193
シェバト【国家】	地理	42		イラスト	193
シェバト【国家】	高低差	42	ジョセフィヌ【動物】	設定	189
シェバト【国家】	設定原画	46	人間融合【技術】	設定	88
シェバト【国家】	ドラマ	201	推進外輪【技術】	用語解説	147
シェバト軍用ギア【ギア】	設定	33	水道管理組合長【人物】	設定	187
シェバト軍用ギア【ギア】	イラスト	33	聖闘院【組織】	歴史	7
シェバト三賢者【人物】	設定	23	設定	9	
シェバトディープ・シー・プロス【施設】	設定	48	聖職会【組織】	設定	30,31
シェバトディープ・シー・プロス【施設】	設定原画	48	スール【単位】	換算表	79
シェバトの町【地理】	設定	48	スカイガッシュ【ギア】	設定	101
シェバトの町【地理】	設定原画	48	スカイギーン【ギア】	設定	101
シェバトの民衆【施設】	設定	48	設定原画	101	
シェバトの紋章【紋章】	設定	33,48	スカッド【人物】	設定	187
シェラ【生物】	イラスト	33,48	スザン【人物】	設定	189
シェラ【生物】	生息地	57	ストーン司教【人物】	設定	191
シェラ原種【生物】	設定原画	62		イラスト	191
シェリコ【人物】	生息地	57	ストラッキー【人物】	設定	177
硝煙異常物質→ゾハル	設定	183		イラスト	177
シグリッド【人物】	設定	187	スナハミ【生物】	生息地	56
シグリッド→ユグドラシル	設定	187		設定原画	59
シグルド・ハーコート【人物】	歴史	17	スナハミ【強】【生物】	生息地	56
シグルド・ハーコート【人物】	設定	184	SpinalShaft【科学】	用語解説	9
シグルド・ハーコート【人物】	イラスト	184,222	スファル人【生物】	生息地	57
シグルド・ハーコート【人物】	ドラマ	200		設定原画	61
シグルド・ハーコート【人物】	小説	204	スプリング・フィーバー【香水】	イメージ	219
シグルド・ハーコート【人物】	設定原画	252	スラスラッグ【生物】	生息地	56
シゲヨシ・イノウエ→悠長【エルドリッジ】			スレイブジエネレーター【科学】	設定	74,76
じいじ【人物】	設定	189	星闘開拓戦【出来事】	歴史	9
試射【軍事】	用語解説	280	亥村【軍事】	用語解説	280
事象の地平面【科学】	用語解説	286	生体電子ペルソナ→ペルソナ		
			生体電子→ペルソナ		
			生体中枢制御回路【技術】	設定	88
			生体脳膜→カドモニ		
			星団連邦【組織】	歴史	7

星出連邦統合組織【組織】	設定.....7 歴史.....7 設定.....7	タヌづぼ→エゼキエル級戦闘艦 ダジル【地理】.....所在地.....41 高低差.....42
雪原アジト【施設】	所在地.....40 高低差.....42	ダジルの水道局員【職種】.....設定原画.....45 タスカニー・フォルテ【香水】.....イメージ.....222 田中久仁彦【創作】.....278
接触者【人物】	設定.....158	タチ【香水】.....イメージ.....223 種子島貴【制作】.....コメント.....288
絶対密観空間【科学】	設定.....72,73	田中久仁彦【創作】.....設定.....35,49 所在地.....40
投務省【組織】	設定.....26	高低差.....42
ゼギアス【ギア】	設定原画.....144	設定原画.....49
ゼファー【人物】	歴史.....14 設定.....23	
ゼファー=女王【人物】	設定.....193	
セフィロートの道【その他】	イラスト.....183	
ゼブフェン【ギア】	用語解説.....77 設定.....88 イラスト.....88	タムズ艦長→艦長【タムズ】 タムズ市民【社会】.....設定.....49 設定原画.....49
ゼブソーン・バーラー【ギア】	設定原画.....121 ドラマ.....200	タムズの国境エリア【その他】.....設定.....49 タムズのビアホール【施設】.....設定.....49 多様性分化種【その他】.....設定原画.....49 歴史.....9
ゼボイム道路【地理】	高低差.....42	設定.....11,12 設定原画.....181
ゼボイム文明【社会】	歴史.....12	イラスト.....181
セム【単位】	設定原画.....13	設定原画.....50
セラフィータ【人物】	換算表.....79 設定.....177 設定原画.....261 軍事用語.....280	地殻変動【自然科学】.....設定.....50 地殻構造【その他】.....設定原画.....50
0608191ラメセス→カーラン・ラムサス	設定.....32,36	中央電腦→ラジエル 中央ブロックハウス【施設】.....設定.....8
潜沙海賊【組織】	所在地.....40,41	中核要素→ペルソナ→ペルソナ 中核要素→ペルソナ
全体マップ【地図】	設定.....27,77	中核模大陸【地理】.....所在地.....41 設定.....41
ソレントシステム【科学】	操作種【生物】	チユチュ【人物】.....設定.....185 設定.....185
操作種【生物】	設定.....57	ドラマ.....200
削除原【時代】	年号.....9	イラスト.....185,217
相対性理論【学説】	用語解説.....72,73	設定原画.....247
社務省【組織】	設定.....26	
ソードナイト【ギア】	イラスト.....28 設定.....98	
測定儀【軍事】	用語解説.....280	
ゾハル【科学】	歴史.....7,8 設定.....8,10,67,68,70,72,74 設定原画.....11,66,69,74	
ソフィア【人物】	設定.....14,185 イラスト.....185,213	超大型恒星間航行船→エルドリッジ 超巨大戦艦→メルカルバ 課務省【組織】.....設定.....26
ソフィア用ギア・バーラー【ギア】	設定原画.....129	地電ランカー【生物】.....生息地.....56 設定.....20,22,26,28,36,46 所在地.....40
ソラリス【国家】	高低差.....42 設定原画.....46	設定原画.....60 ツァイトル【単位】.....換算表.....79
ソラリス空中艦艇【艦艇】	設定.....152	対存在【用語】.....段定.....165 つちのこ【生物】.....設定原画.....55
ソラリス軍駐留基地【施設】	設定原画.....152	つちのこ【葉】【生物】.....生息地.....56 ツリム→トリミングタンク
ソラリス軍用ギア【ギア】	設定.....37 設定.....26 イラスト.....26	ティアーズ【生物】.....生息地.....56 ティアースプラス【生物】.....生息地.....56 ティアナ【人物】.....設定.....189
ソラリス市民層【社会】	設定.....27	ティアボロス【兵器】.....歴史.....16 ティアボロス軍用【兵器】.....設定.....16
ソラリス・シャフト【施設】	設定.....46 設定原画.....46	ディアボロス【科学】.....設定.....160 D K1200【科学】.....設定.....177
ソラリス戦役【出来事】	歴史.....15	T. C.【時代】.....年号.....9
ソラリス戦闘ボッド【兵器】	設定.....15,20,22,24	帝室特設教育府→ゲプラ 帝室特設教育府→教会 ティモシー【人物】.....設定.....181
ソラリスの紋章【紋章】	設定.....27 イラスト.....27	イラスト.....181 設定原画.....181
ソラリスの紋章【紋章】	設定.....26 イラスト.....28,46	ティモシーの父【人物】.....設定.....181
ソラリスフリゲート艦【艦艇】	設定.....153 設定原画.....153	ディウス【兵站】.....設定.....8,10,68,70
ソラリス兵【種類】	設定.....46 設定原画.....46	所在地.....40 高低差.....42
第1次シェバト侵攻作戦【出来事】	歴史.....16	設定原画.....69,138
第2次シェバト侵攻作戦【出来事】	歴史.....16	
第3次シェバト侵攻作戦【出来事】	歴史.....17 設定.....33,180	デウスシステム→デウス デウスとゾハルの連結駆逐【出来事】.....設定.....10
第5次マラー計画【計画】	歴史.....17	デウスの自己修復プログラム【科学】.....設定.....10
第5代ニムロド国王→カル・ラオディキア	設定.....17	デコイ【軍事】.....用語解説.....283
大天使像【美術】	設定.....17,18	デスサイズ【海上】【生物】.....生息地.....57 デスサイズ【深海】【生物】.....設定原画.....58
豪華客船【制作】	設定原画.....17,18 コメント.....3,288	生息地.....57 設定原画.....58

デビー【人物】	設定	191	ニサンの紋章【紋章】	設定	47
デューン・ブルオム【香水】	イメージ	224	ノミロド【国家】	イラスト	30,47
寺田努【制作】	コメント	289	ニムロド【国家】	歴史	14
テラフォーム【科学】	用語解説	70	ネオ・エルサレム【天文】	設定	30
テランエリア【地理】	所在地	40	ノアトウン帝都【地理】	所在地	41
	設定	41	ノイズメーカー【兵器】	高低差	42
天使像→大天使像			ノイズマーク【兵器】	用語解説	283
天帝カイン→カイン			ノルン【地理】	所在地	41
テンポウ【天帝】【人物】	設定	97,287	ノイズマーク【兵器】	高低差	42
テンポウ【ギア】	設定	97	ノイズマーク【兵器】	用語解説	286
	設定原画	97	ノイズマーク【ギア】	設定	95
天務府【組織】	設定	26	バイバス【技術】	設定原画	95
道真屋のおやじ【人物】	設定	189	バイバス【技術】	用語解説	286
統制射撃【軍事】	用語解説	285	ハイリヒ【人物】	設定	189
灯台【施設】	所在地	40	爆弾戦艦ヘヒト【ギア】	設定	95
	高低差	42	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	設定	95
ドーラ【ギア】	設定	92	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	用語解説	286
	設定原画	92	ハイリヒ【技術】	用語解説	284
D(ドーラ)【軍事】	用語解説	146	ハイリヒ【人物】	設定	189
トーラ・メルキオール【人物】	設定	193	爆弾戦艦ヘヒト【ギア】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	イラスト	193	ハイリヒ【技術】	用語解説	286
トッカ【その他】	イメージ	223	バーバルズ【技術】	用語解説	286
ドミニア・イズコール【人物】	設定	177	バーバルズ【軍事】	用語解説	283
	イラスト	177,228	バーバルズ【生物】	生態地	56
	設定原画	260	バーバルズ【生物】	設定原画	62
	軍事用語	284	バーバルズ【軍事】	用語解説	281
ドラゴン【生物】	生息地	56	バーバルズ【軍事】	ハイリヒ【技術】	9
	設定原画	59	バーバルズ【軍事】	用語解説	281
ドラゴン【生物】	生息地	56	バーバルズ【軍事】	ハイリヒ【人物】	189
TranscendChrist【時代】	年号	8	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【ギア】	95
ドレクスラー→K(キム)・エリック・ドレクスラー			バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ト派遣【軍事】	用語解説	281	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ドロシー【生物】	生息地	57	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
トロネ【人物】	設定	177	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	イラスト	177,228	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	設定原画	261	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	軍事用語	280	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ドワーフ【生物】	生息地	56	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	設定原画	61	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナース【人物】	設定	183	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
内火艇【艦艇】	用語解説	281	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
内蔵武器【兵器】	設定	90	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
内部平面【科学】	用語解説	286	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナフセンブラー【科学】	設定	76,77	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナノ技術→ナノテクノロジー			バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナノディスクランナー【科学】	設定	76,77	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナノテクノロジー【科学】	歴史	12	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	設定	76,89,172	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナノマシン【科学】	設定	76,77	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナノマシン群体【科学】	設定	194	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ナノリアクター【科学】	設定	77	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	設定原画	77	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ニコラ・バルタサール【人物】	歴史	17	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	設定	192	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	イラスト	192	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	ドラマ	200	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ニサン【国家】	設定	22,30,31,36	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	所在地	41	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
	高低差	42	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ニサン撲滅作戦【組織】	設定	23	バーバルズ【軍事】	爆弾戦艦ヘヒト【艦艇】	95
ニサン教【宗教】	歴史	14	ハンス【人物】	イラスト	195
	設定	90	ハンス【人物】	設定	183
ニサン教会政黨【出来事】	用語解説	31	ハンス【人物】	イラスト	183
ニサン教母庁【組織】	設定	30	ハンス【人物】	設定原画	253
ニサン公教会【組織】	設定	30	ハンスフリー・クルーズ【軍事】	用語解説	285
ニサン市民【社会】	設定	47	ハンスルミア【軍事】	用語解説	7
	設定原画	47	反ソリナス同盟【組織】	設定	22
ニサン信徒【宗教】	設定	47	バントライン【ギア】	設定	94
	設定原画	47	バントライン【ギア】	設定原画	94,179
ニサン正教【宗教】	歴史	14	ハンマヘッド【生物】	生息地	56
	設定	30,186	ハンマヘッド【生物】	設定原画	63
ニサン大型堂【施設】	設定	19,31,47	ハンマヘッド【生物】	生息地	56
	設定原画	19,30,47	ビーニック【生物】	生息地	56
ニサンのクレーター【地理】	設定	47	ビーニック【生物】	設定原画	60
	設定原画	47	被験体【科学】	設定	184
ニサンの町【地理】	設定	47	ピッグ・ジョー【人物】	設定	187
	設定	47	ピッグ・ジョー【人物】	イラスト	187

な

は

設定原画	271
用語解説	72,73
ヒト→多様性分化種	
人の起源【学術】	設定
人の頭蓋骨【自然科学】	設定原画
ヒュウガリクドーサン・ウヅキ	
ヒューゴ【香水】	イメージ
ヒューゴ・ボス【その他】	イメージ
ビリー・リー・ブラック【人物】	歴史
	設定
	イラスト
	ドラマ
	設定原画
ビンゴ【人物】	設定
ファーレンハイド【香水】	イメージ
ファティマ城【国際】	設定
ファティマ城【施設】	設定
	設定原画
ファティマの碧玉【伝承】	用語解説
	考収
	設定
	ドラマ
ファルケ【人物】	設定
フィア【生物】	生息地
	設定原画
フィラデルフィア綱→エルドリッジ	
ブービー【人物】	設定
フェイ・ウォン・フェイフン	
フォアラント【人物】	設定
フォービドゥン【生物】	生息地
	設定原画
フォービドゥン（猿）【生物】	生息地
フォレステルフ【生物】	生息地
	設定原画
フォン・ヒッパー【人物】	設定
武器屋のお姉さん【人物】	設定
ブチアーリマン【生物】	生息地
フラーン素子【科学】	設定
ブラッディ【生物】	生息地
ブラッディプロス【生物】	生息地
フランス大侯→フランス・ラヴァー侯	歴史
フランス・ラヴァン侯【人物】	設定
フランソワ【動物】	設定
プランター【生物】	生息地
	設定原画
フランス【人物】	設定
ブリガンディア【ギア】	設定
ブリス【地理】	所在地
	高低差
ブリム→ブリーメーラ・ブラック	
ブリーメーラ・ブラック【人物】	歴史
	設定
	イラスト
	設定原画
ブリュッケ【艦艇】	設定
ブルガリ【その他】	イメージ
ブレススター級機動巡洋艦→エクスカリバー/エクスカリバー2番艦	
ブレイダーブリック【地理】	所在地
	高低差
ブレードガッシュ【ギア】	設定
	設定原画
フレッド・ホイル【学者】	設定
ブロイラー【人物】	設定
プロジェクトゾハル【計画】	歴史
兵は神達を貢ぶ【その他】	用語解説
兵は拙道を貢ぶ【その他】	用語解説
ハイムダル【ギア】	設定
	イラスト
	設定原画
碧玉要塞【地理】	所在地
高低差	42
用語解説	282
歴史	16
ベツレヘム【地理】	
ベヌエル科教【人物】	歴史
ベヌエル科教院【施設】	設定
ベヌエル科教院襲撃事件【出来事】	設定
ベヌエル枢機卿【人物】	歴史
	設定
ベルソナ【科学】	設定
B「ペルル」【軍事】	
ベルヌーイ【人物】	設定
ヘルムホルツ【人物】	イラスト
ペンドント【その他】	ドラマ
方位館【軍事】	用語解説
防具屋の女子【人物】	設定
法王府近衛騎兵隊【組織】	設定
崩暁の日【出来事】	用語解説
砲術長→ホチ	
砲和攻撃→サチュレーション・アタック	
ボジトロン光子脳【科学】	用語解説
補体【科学】	設定
ホチ【軍事】	用語解説
ホチ【人物】	設定
ホッパー【生物】	生息地
	設定原画
ボリクロロトルエン子牛脳【科学】	用語解説
ボルフাস【その他】	用語解説
本根康之【創作】	コメント
ボンボコ呂呂【文化】	用語解説
マーキング【科学】	用語解説
マートル【動物】	設定
マスカート【兵器】	用語解説
マスター【人物】	設定
マストライバー【科学】	設定
	設定原画
マハノン【科学】	ドラマ
M「マラク」計画【計画】	設定
マライフ・ブランシェ【人物】	歴史
マリア・バルタザール【人物】	歴史
	設定
マリエル【人物】	イラスト
	設定原画
マリンバッシャー【ギア】	設定
	設定原画
マル→マルグレーテ・ファティマ	
マルグレーテ・ファティマ【人物】	歴史
	設定
	イラスト
	設定原画
マルセイユ【人物】	設定
ミアン(0000)【人物】	歴史
	設定
ミアン(0611)【人物】	歴史
ミアン(0612)【人物】	歴史
	設定
ミアン(0970)【人物】	歴史
	設定
ミアン(0996)【人物】	設定
ミアン(0997)【人物】	設定
ミアン(0998)【人物】	設定
	イラスト
	設定原画
ミアン(0999)【人物】	設定
ミアン園子【科学】	ドラマ
ミアンギー→C1型ヴィエルジェ	
ミアン・ハッワー【人物】	歴史
	設定
	設定原画
ミドリ→ミドリ・ウヅキ	

ま

ミドリ・ウヅキ【人物】	設定···	180
	イラスト···	180
	設定原画···	270
ミミー【生物】	設定原画···	55
	生息地···	56
ミミル【人物】	設定···	187
ミロク【人物】	設定···	183
無補船疑似永久撫閑→ゾハル		
メイソン→ローレンス・メイソン		
メディーナ・ヴァン・ホーテン【人物】	歴史···	17
	設定···	164
	イラスト···	164
	ドラマ···	201
メルカバ【艦船】	設定···	15,68,70
	設定原画···	15,69
メルル【その他】	用語解説···	262
メルル・ジョット私設工房【施設】	設定···	149
モースの種度計【学術】	設定···	53
モジール構造【技術】	用語解説···	148
ヤマドリ【生物】	生息地···	56
ユイ→ユイ・ウヅキ		
ユイ・ウヅキ【人物】	歴史···	17
	設定···	180
	イラスト···	180
	設定原画···	270
ユーゲント【施設】	歴史···	17
ユグドラシル【艦船】	設定···	146,148,183
	設定原画···	146,148
ユグドラシル【組織】	設定···	183
ユグドラシル3【艦船】	設定···	149
ユグドラシル4【艦船】	設定···	34,150
	設定原画···	34,150
ようそろ【軍事】	用語解説···	280
ヨルトガルデ【人物】	設定···	187
ライギョ【生物】	生息地···	56
ライ・フォージ級【艦船】	設定···	152
ラヴィーネ【組織】	設定···	12
ラオディキア王朝【国家】	歴史···	14
	設定···	30,31
ラカン【人物】	歴史···	14
	設定···	159
ラグンバルト【人物】	設定···	187
ラケル・ブラック【人物】	ドラマ···	199
ラケル・ブランシュ【人物】	設定···	190
ラジエル【科学】	用語解説···	68
ラジエルの樹→ラジエル		
ラティナ【人物】	設定···	189
ラトリン【人物】	設定···	183
ラハンの山道【地理】	地理···	39
ラハン村【地理】	設定原画···	39
ラム【技術】	所産地···	41
	高畠差···	42
	用語解説···	151
	設定原画···	151
ラムサス艦→ライトフォージ級		
ラメセス→カーラン・ラムサス		
ランカーの化石【自然科学】	設定原画···	52
ランク【人物】	設定···	177
	イラスト···	177
ランス【人物】	設定···	195
ランズナイト【ギア】	設定···	98
リー村長【人物】	設定···	181
	イラスト···	181
リーバー【生物】	生息地···	56
	設定原画···	59
リカルド・パンデラス【人物】	歴史···	17
	設定···	168
	イラスト···	188,218
	設定原画···	246
リクドウ・ショウキ【人物】	歴史···	17
リクドウ・ヒュガーシタン・ウヅキ		
リクドウ・ルリ【人物】	歴史···	17
リコ→リカルド・パンデラス		
リノ【生物】	生息地···	56
	設定原画···	61
	歴史···	16
	用語解説···	26
	設定···	77
良好回路【技術】		
ルール嬢【人物】	設定···	189
ルッカ【人物】	設定···	181
レインフロッグ【生物】	生息地···	56
レオナルド【人物】	設定···	189
レッドラム【生物】	生息地···	57
	設定原画···	63
	ドラマ···	199
レネ・ファティマ【人物】	歴史···	14
	設定···	186
	イラスト···	186
レプソル【単位】	換算表···	79
レンマーツォ【ギア】	設定···	87
	イラスト···	87
	設定原画···	120
ローズ・カメリア【香水】	イメージ···	210
ローレンス・メイソン【人物】	設定···	183
	イラスト···	183,222
	設定原画···	253
ロスト・エルサレム【天文】	歴史···	7
	設定···	7,9
ロトン【生物】	生息地···	57
	設定原画···	62
ロニ・ファティマ【人物】	歴史···	14
	設定···	186
	イラスト···	186
ロニ、レネの行商隊【組織】	設定···	23
	用語解説···	69,71
ワイスマン【人物】	設定···	161
	イラスト···	161
	設定原画···	269
ワイバーン【ギア】	設定···	90
	設定原画···	179
ワンドナイト【ギア】	設定···	98
	設定原画···	98



After Word あとがき

「福音の劫」

カインによって語られたこの言葉を憶えているだろうか。

これは、劇中では——神の復活によってヒトが永遠の生を享受する刻——と解釈されている。

気付かれた方もおられるだろうが、この“福音の劫”という言葉の真に意味するところ、またこれに関連する三つの事象の謎——「何故“神”——デウスは一万年という遠大な時間を要してまで自己修復しなくてはならなかつたのか?」、「何故それにタイムリミットが設定されているのか?」、「何故その結果ヒトは滅びるのか?」——については、最後まで“具体的且つ明確な開示”がされる事はなかった。加えて、これら事象を巡る各登場人物の解釈自体が個々の主観によって大きく異なる。

そこでまず、ガゼル法院の主観に立って“福音の劫”的真意を考えてみたいと思う。

後等の主たる解説は「神の復活がなされない場合、ヒトもまた滅びる——」というのである。これは、兵器デウスの構成部品として誕生したガゼルの存在意義そのものと云える。

デウス——“神”的一部となって永遠に生きる。

つまりこれが彼等にとっての“生”であり、神との合一、復元されたシステムへの回帰が果たせない事は即ち“死”を意味する。

システムに束縛されていた法院は、ただ“神”的復活だけを望んだ。彼等は、復元されたデウスへの回帰を果たす為だけに“神”を復活させた。結果的には彼等はカレルレンに消去され滅ぶのだが、彼等アニムスの命脈は、ヒ

トの遺伝因子の中へと引き継がれ、「神」の復活は成され、事実、多くのヒトが「神」の部品として回帰——「生の享受」を受けている。つまり、この時点で「彼等の解釈した滅びの日」へのアプローチは回避される事になる。

だが、同様の事象も、別の主觀に立てば、「神」の復活はヒトの滅びへと繋がってしまうのである。

そこで、次にミアン（エリイ）の主觀に立ってみたい。

ミアンとなったエリイによって語られた科白に次のようなものがある。

「神」を創造しうる存在はいずれ障害となる——

この科白は、デウス復元プログラムの最終課程を意味するものであるが、障害となる——とは一体何に対する障害となるのだろうか？

言葉を翻面通りに受け取れば、それはデウスを創った文明人という事になるだろう。兵器として創造されたデウスが、創造者の障害となるに足る文明を根こそぎ消去する。これが兵器を創った者によって仕組まれた安全装置——プログラムである可能性は容易に推察出来るし、事実劇中でシタンもそう言明している。

だが考えてみてほしい。デウス誕生当時、本来創造者であった筈の文明人達にも、これと同様の事態が起きている。それによってデウスは分解封印され、移送された途中であった筈だ。

単なるシステムの暴走であったのか？

創造者とは一体誰の事を指すのか？ 果たして消去の対象者は本当にフェイ達であったのだろうか？

ともあれここに、「神が復活しなければヒトは滅びる」と、「神の復活によ

てヒトが滅びる」という「福音の劫」の解釈を巡る二つの相反する事象が存在している事は明白である。

何故このような反対した事象が存在するのか。主觀者の立脚点の相違によるものと云う見方も出来る。「ヒト」という定義をデウスの部品となる者だけに限定する事も出来るだろう。部品となるヒトは合一する事によって「生」を得、それ以外の合一を望まなかった者、神の保護下から抜け出ようとした者は、「滅び」という名の神罰が下される。この点において法院の解釈とミアン（エリイ）の科白との間に矛盾はない。

だが、カインは違う。

カインはあえてそれを「矛盾」と捉えた。

カインはデウスシステムの一部として生まれた「猫」故に、法院達同様「神」の復活を望む反面、「人」として「神」の束縛からの解放をも切望していた。

そしてカインは模索する。

滅びが「神」への回帰、合一が果たせない事を意味するのであれば、その逆、敗れて合一を果たさない事による「生」はないのか？

そのカインにとって、シタンらに代表される「新たな裡」としてのヒトの可能性は希望であった。「神」の復活が近づいても尚、彼等が変異しない可能性が高い事をカインは知っていた。故にカインは彼等にその凡てを託したのである。滅びが「システムの呪縛」、「兵器デウスによる殺戮行為」によるものであると断定し、「ヒト」が「人」となるための、「神」の束縛、幼年期から脳細胞を頭痛の原因とする。

カインはこの時点で、システムの呪縛から解放されていた。

カインは「神」の束縛を断ち切る存在として、その新たな「裡」としての人の中心となるべき存在が、「来るべき神人」とあると解釈していた。「来るべき神人」によってヒトが救済されると言っていたのである。

そして、カインの解釈する「来るべき神人」——フェイ達によって「神」は破壊された。殺戮による肉体的な滅びと、合一による精神的な滅びを拒絶する戦いによる勝利する事によって、「ヒト」は滅びの宿命から解き放たれた「人」となったのである。

だがこれは、それが不可避免であると仮定した場合、「福音の劫」に予想される事象に対して明らかに反している。何故ならば、その割には、「神が滅ぶ」という事象はあってはならないからである。

また、「神」という概念も、果たしてデウスを指すものであろうか？

仮にデウスを指すものと仮定した場合、「何故その結果ヒトは滅びるのか？」という疑問については、上記解釈によって一応の説明はつけられる。だがこれだけでは、「何故一万年という遠大な時間が必要してまで自己修復しなくてはならなかったのか？」という疑問と、「何故それにタイムリミットが設定されているのか？」という疑問の解釈にはなり得ない。

であるならば、ヒトの滅びる真の原因と、「来るべき神人」という言葉の意味するものも同様とみるべきであろう。

オープニングにおけるデウスの暴走原因は不明のままである。

「福音の劫」の真意。ゼノガア世界を包み込む遠大なる謎は、未だ解明されてはいないのだ。

STAFF

Editor

堀賀真和

Editorial Staff

青木基至
佐藤治男
松本智春
木村勝好
小林 草
増井 博美
山田博美
桜井亜己
内海一秀
荒井美帆

Product Manager

中村寛文

Writing

有限会社エスティフ
相原孝昭

Design&Layout

株式会社エストール

Pinup "Weltall"

石垣純哉

Cell Work

武遊

Finishing

ENTANIYA

Pinup "Elley"

田中久仁彦

Image Photograph

柳野龍男

Publishing

株式会社デジメーション

Illustration&cartoon

MASKI

Sport Story

嵯峨栗生

Criticism

沢月 耀

Character Illustration

田中久仁彦

Supervisor

株式会社スクウェア

高橋哲哉

種子島 貴

発行：1998年10月8日 初版 2001年6月26日 15刷

発行人：梶野正道

編集人：宮崎秀規

発行所：株式会社デジキューブ

東京都渋谷区広尾 1-13-7 恵比寿イーストビル

T E L 03-3444-5765 FAX 03-3444-5940

印刷：共立印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えします。

本書の全部、あるいは一部を小社からの承認を得ずに無断で複製することはいかなる方法においても禁じられています。

ゲーム内容に関するご質問に一切お答えできませんのでご了承ください。

定価はカバーに表示しております。

ISBN4-925075-32-2

©1998 スクウェア キャラクターデザイン／田中久仁彦、メカデザイン／石垣純哉







Xenogears PERFECT ITEMS

BOOK



ゼノギアス ガイドブック

好評発売中 本体価格／800円(税別)
★巻末付録「ウェルトル」ペーパークラフト

マップ、フィールド、アイテム、キャラクター等の紹介および必殺技など、「ゼノギアス」を理解するために欠かせない情報を、完全網羅。ラストイベント直前までを紹介しているのも見逃せない! イラストもふんだんに使用した、目でも楽しめる一冊。ウェルトルのペーパークラフトもグレート!



ゼノギアス ポストカードブック

好評発売中 本体価格／1,000円(税別)

FFファン絶賛の「ファイナルファンタジーVII インターショナル ポストカードブック」に続く第二弾! ギアやキャラクター、ムービーなどのポストカード25枚に、スペシャルカード2枚を追加した計27枚を収録。この本でしか読めない! ギアの極秘資料付き! 増刷で光る表紙が目印!!



ゼノギアスメモリアル・アルバム "HOUSANDS OF DAGGERS"

好評発売中 本体価格／2,300円(税別)

「ファイナルファンタジーVII インターショナル」で好評を博した「メモリアル・アルバム」の第二弾。感動したシーン、イベント、そして忘れない物語を、膨大な数のセリフとビジュアルで纏めた豪華な一冊! いまでも「ゼノギアス」を胸にしまっておきたい人に贈る、ギョリューム満点の永久保存版。

CD



ゼノギアス オリジナル・サウンドトラック

好評発売中 価格／2,718円(税別)
SSCK-1001(2枚組)

サウンド・プロデュースは光田康典、アイリッシュ・ロック・バンド「アイオナ」のボーカリスト、ジョアンヌ・ホッブが歌うエシティング曲、ブルガリアを代表する音楽団「ザ・ブルガリート・ヴォイセス®オブ・ブルガリア」によるエピローグ曲、そしてゲーム未収録ボーナス・トラックを収録。壮大な物語が、音楽で蘇る。



CREID 光田康典 & The Millennial Fair

好評発売中 価格／2,718円(税別)
SSCK-1001

「ゼノギアス」より主要楽曲をインストゥルメンタル&オーケストラレンジ、コントーラー＆サウンド・プロデューサーである光田康典ら手がけた本作品は、絶音とミックスとマスクリングは、アイルランドで行なうなど、本場の空気をたっぷりと含んだ。プログレッシブ&トライディショナル・ロックアルバム。





ISBN4-925075-32-2

C0076 ¥3500E



9784925075329

 DigiCube
定価(本体3500円+税)



1920076035005

Xenogears PERFECT WORKS

~the Real thing~